
CONEXIÓN
MANGA
172
VANGUARDIA EDITORES
VANGUARDIA
2 x 1
INCLUYE
GRATIS
OTRA REVISTA
SOLO PARA MEXICO
SOLA
UNA BELLEZA DEMONÍACA
PANI PUNI DASHI
LAS AVENTURAS DE UNA MAESTRA
SOUSEI NO AQUARION
LA LEYENDA DE LOS DIOSES
FINAL FANTASY
EL REY DE LOS RPGS
CONOCE NUESTRA NUEVA IMAGEN

EDITORIAL

Las festividades van quedando atrás, la Noche de Brujas, Navidad, Año Nuevo, así que, ¿qué les parece si continuamos con nuestra revisión de géneros dentro del anime y manga? En ediciones anteriores hemos abarcado el shonen, el seinen, shojo y magic girls, que se pueden considerar de los más populares y gustados, tanto en Japón como en México, pero sin duda uno de los más emblemáticos es el género de mechas o robots gigantes.

También conocido como meka o mechas, en general es un subgénero de la ciencia ficción, que cuenta sobre batallas, ya sean terrestres o intergalácticas, e involucran poderosos y muchas veces sofisticados robots. Uno pensaría que la historia gira alrededor de ellos, pero muchas veces se enfoca en el o los pilotos del mismo, tratándose generalmente de adolescentes que se convierten en la única esperanza de la humanidad contra fuerzas contrarias, que no son malignas en algunos casos.

Ejemplos del género hay muchos, sin duda entre los títulos más emblemáticos encontramos todas las versiones de *Gundam*, las diferentes sagas de *Macross* y, por supuesto, *Neon Genesis Evangelion*. Pero de entre todos ellos, hay un consentido que tanto chicos como grandes conocen o han escuchado: *Mazzinger Z*, uno de los grandes hitazos en México durante las décadas de los setenta y ochenta.

Lo olviden que esperamos todas sus sugerencia, vía correo normal o por e-mail: **cm@vanguardiaeditores.com**.

CONTENIDO

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

AUXILIAR DE DIRECCIÓN
JOSADEC RAMOS RIVERA

COLABORADORES
REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ADALISA ZÁRATE
GOARE SALCIDO
JESÚS CHAVARRÍA
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSADEC RAMOS
ANA LUISA ESPINOSA
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
MÓNICA URIBE
JOSÉ NATIVIDAD
JACQUELINE HERNÁNDEZ

DISEÑO GRÁFICO
MELESIO ESTRELLA "DAJEKO"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan A. Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado R.
Dirección de Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-01-00 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Loudes Núñez
y/o Rafael Esquivel
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 172. Publicación quincenal. Fecha de publicación: marzo de 2008. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA** 04-2001-092014103800-102 **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 7705/ **IMPI** No. 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja Col. San Rafael C.P. 06470. Tel. 5128 -6670 . México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510



Por Ana Luisa Espinosa

CALABERITAS

Por esta ocasión especial, queremos aprovechar este espacio para publicar una "Calaverita" que nos llegó a la redacción de *Conexión Manga* durante las festividades del Día de Muertos, además de que incluimos los dibujos que nos enviaron. Agradecemos con mucho cariño a nuestros amigos Enrique Hernández Ibarra y a Joana Hernández Ortiz por haberla realizado, ¡Nos gusto mucho! Esperamos que la disfruten tanto como nosotros.

CALAVERA DEDICADA AL CM TEAM

En la noche del 2 de noviembre del 2007,
en las oficinas de Editoposter se
escuchaba una discusión.
Eran Juan Antonio Flores y Ana Luisa Espinosa,
que discutían por su próxima publicación.
Discutían sin parar, que hasta sacaban lumbre.

Discutiendo, no sentían una brisa helada que entraba
y ni siquiera notaron la niebla espesa que en la puerta estaba.
"Silencio, tontos mortales, que aquí acaba su vida",
era la Muerte, que su guadaña muy fuerte sostenía,
mientras Ana Luisa sentía una leve agonía.

La muerte su guadaña iba preparando,
mientras Juan Antonio un plan estaba maquilando.
"Para que ni Ana ni yo nos vayamos contigo,
te ofrezco un buen trato, como amigo.
Llévate al CM Team y asunto arreglado"

"¿Quién ha dicho que aceptaría tal tontería?",
decía la Muerte con tono alterado.
"No te enojes, Huesuda, sus vidas me pertenecen,
pues en su contrato bastante bien está estipulado".

"Al fin y al cabo me ayudas bastante,
pues sus grandes gastos son algo intolerantes.
Además, así me ahorro su paga y el aguinaldo".

"Calla, y los contratos veme mostrando.
Me llevo los contratos, sus vidas pueden seguir gozando",
sentenció la Muerte, alejándose rápidamente.

Ana Luisa y Juan Antonio felices celebraban,
pues se ahorrarían lo que CM-Team se gastaba.
"Nos ahorraremos su paga, liquidación



y aguinaldo",
decían mientras estaban saltando.

La primera en la lista es Adalisa Zárate.
"Espérame un momento", decía a la Muerte.
Adalisa, a esa hora, como era costumbre,
Se refinaba un buen banquete.

"Adalisa, ha llegado por fin tu hora",
decía la Muerte con voz aterradora.
Ella, sin voltear a ver quién era, dice:
"¿Puedes esperar un momento?
Ahorita te atiendo.

La muerte enojada y desesperada,
ejecuta a Adalisa de volada,
quien muere sin acabarse su taco,
víctima de un paro cardiaco.

La muerte siguió su lista uno a uno,
Goare Salcido, Jesús Chavarria, Fabián Vázquez,
Josadec Ramos, Blanca Trujado,
Mónica Uribe,
José Natividad, Rodrigo Ramos y Jacqueline Hernández.
Quitándoles la vida sin perdonar a ninguno.

La muerte llega con el siguiente en la lista.
Al entrar a la habitación se percata a simple vista,
que en el piso había un líquido transparente y viscoso,
y encuentra a su víctima leyendo una revista.
Era Arturo Vázquez Ceja, Lobo, el miembro más famoso.

"Arturo, he venido a cobrar tu vida",
sentencia la Muerte mientras Lobo la vista levantaba.
"Te equivocas, Huesuda, hoy no puedo morir,
porque unas revistas de hentai mañana voy a recibir".

Pero a la Muerte su actitud no le gustaba.
"Pues preocúpate porque nunca las vas a leer".
Lobo, asustado y temeroso, intenta correr,
pero dio unos cuantos pasos y resbaló,
muriendo instantáneamente al caer.

Mientras tanto, en la habitación de a lado,
Goji a una revista de Sakura le daba una hojeada.
"Goji, por pervertido y mañoso, acabaré con tu miserable vida".
Éste casi del susto moría, por Angel Princess propinado,
quien de la Catrina iba disfrazada.

"Angel, así contigo nunca me he llevado",
grita Goji muy alterado,
cuando una presencia de las sombras salía.
"Nunca pensé que aquí enseguida los encontraría",
se regocija la Muerte mientras Angel y Goji el color perdían.

"Help, help, Lobo, ayuda, ayuda", Goji gritaba,
mientras Angel a la Huesuda sólo miraba.
"No tiene caso que busques a Lobo,
pues con su vida y la de los demás he



acabado",
contesta la Muerte y Goji se queda callado.

Inmediatamente, Angel y Goji salen corriendo,
pero con un golpe certero y veloz,
la Muerte acaba con los dos,
y ahora sólo le faltaban otros dos.

"Dame esas fotos, ¿o acaso yo te quité las de esos mugrosos?
Mi trabajo me costó para que las hayan autografiado.
"No te las daré, son para el espacio de Cosplay"
Eran Ana Shimura y Dash Bandith peleando.

En ese momento se les apareció la Muerte,
"Son ustedes dos lo único que queda pendiente",
decía la Huesuda cuando mata a Ana con su guadaña.
"Ahora sigue tú, Dash".

"Espera un momento", dijo Dash mientras algo buscaba,
"Si he de morir, será a mi modo, completamente ebrio".
Y saca dos botellas de vino de su armario.
"Anda, bebe conmigo", pide mientras servía dos copas de vino.
La muerte accedió, pues no tenía de otro camino.

Se tomaron una copa, dos y una botella, luego la segunda.
"Hic, hic, hic... ahora sí, Huesitos, ya puedes quitarme la vida".
"No, Dash, tú eres el único que me ha dado una buena bienvenida,
además con la forma en la que bebes, pronto será tu día",
decía la Muerte, tambaleándose de un lado a otro.

Ya la Muerte al otro mundo se dirigía,
cuando Dash la calle cruzaba
y una botella de tequila compraba,
sin saber que otro día ya no despertaría.

Mientras, Juan Antonio y Ana Luisa festejaban,
mas no sabían que con su destino jugaban,
pues sin el CM-Team, la revista se arruinaba
y sin CM Editospoter quebraba,
dejando a todos sin nuevas noticias
de esa tierra lejana tan querida.

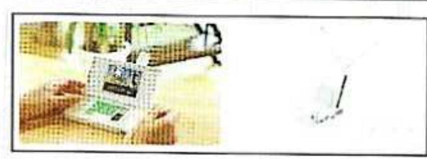
Moraleja (¿A poco debía haber una?).
Si quieres hacer un trato con la muerte,
para ir acabando con tu gente,
asegúrate que vaya siendo uno por uno,
para poder conseguir un reemplazo.
Si no, te quedarás como un payaso,
con la ropa parchada y cara de indigente.



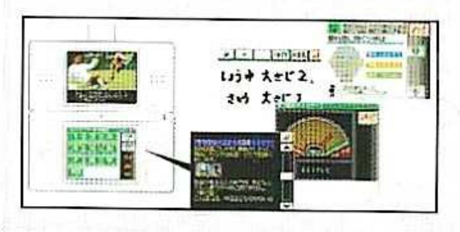
CONVIERTE TU DS EN UN TELEVISOR



Sí, leíste bien, en el país de la tecnología ya puedes ver la TV, además de jugar *Mario Kart, Zelda* o *Contra*, puedes sintonizar tu anime favorito donde te encuentre en tu Nintendo DS. La transmisión será reproducida en la pantalla superior con una resolución de 320x240, la emisión se re-escalará a 256x192, con opciones de zoom y distintos marcos. Lo más impactante es la función que tendrá la pantalla táctil, pues queda como control remoto y nos permitirá hacer anotaciones sobre las emisiones o programar emisoras a una hora determinada. En verdad una belleza.



El sintonizador saldrá en unos 42 euros ($4,200), algo excesivo para una tele portátil, pero si se abate el costo, será una muy buena opción. Lo malo es que de principio no estará disponible en tiendas normales, sólo en la Web de Nintendo a partir del 20 de noviembre. Así, el Nintendo DS se convierte en un objeto mucho más indispensable para los viajeros.



Gadgets

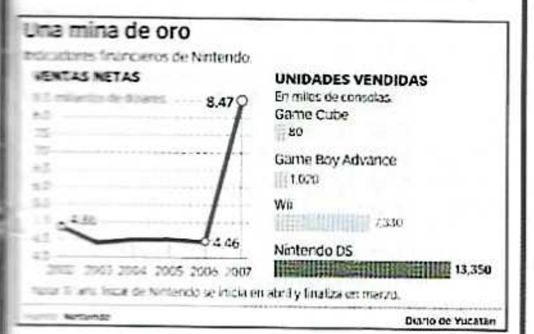
¿VIDA DE PERROS?



Pues si esta es vida de perros, yo me apunto como dueño, pues si te alcanza para comprarle una reproductor MP3 a tu mascota, con cubierta de oro e incrustaciones de diamante, es una de dos: que amas demasiado a tu perro y que harías lo que fuera por él, o que tienes suficiente dinero como para exponer a tu mascota con semejante reliquia al cuello. A menos, claro, que sea un Rottweiler, un Sanbernardo o un Doberman, pues la joyita cuesta 2,000 dólares. La JooZoo tiene sonidos que corresponden a varias conductas que calmarán el temperamento de tu mascota, así que a consentir a ese ser especial.

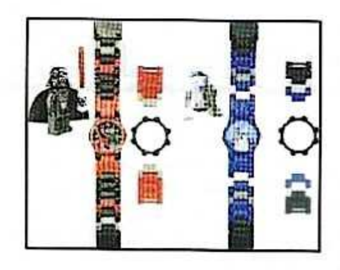
EL MONSTRUO DE LOS VIDEOJUEGOS ES...LA GRAN N

La guerra de las consolas se ha terminado, ya tenemos un ganador. Los dos gigantes nipones son las enormes **Sony** y **Nintendo**, que anunciaron que en su primera mitad del año fiscal multiplicaron su beneficio de manera espectacular. Ambas compañías presentaron unos resultados sorprendentes en el periodo entre los meses de abril y septiembre. El Wii va a la cabeza de la carrera de las consolas de última generación, con un 143% de incremento en su beneficio, hasta 132,420 millones de yenes (1,161 millones de dólares). Esperamos ver nuevas estadísticas de las demás compañías, ahora que han sacado sus cartas fuertes, como *Halo 3, Super Smash Brothers Dojo, Rock Band*, entre otros, así como la salida del PSP ligth.



RELOJES DE LEGO... Y DE STAR WARS

Esto me deja sin palabras, pues se trata de un precioso reloj de *Star Wars*, que además de todo es intercambiable en su totalidad, dándole un nuevo diseño cada vez que queramos. Trae modelos de R2D2, Luke SkyWalker, un Storm Tropper y hasta el más poderoso de los siths, Darth Vader. Se venden en Star Wars Shop a 19.90 dólares ($210), pero son realmente muy bonitos.

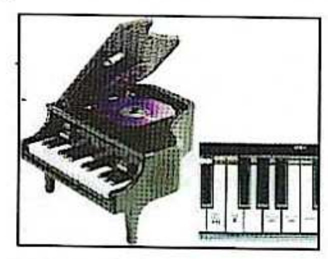


MICKEY MP3

Lamentablemente, este precioso reproductor no se vende más que en las tiendas de Disney, pero en la del País del Sol Naciente. Se ven muy originales, sobre todo porque tiene la forma de la cabeza del Mickey Mouse. Se llama **iRiver Mplayer,** mide 30 mm, su capacidad es de 1GB, con su interfaz USB, y se maneja por medio de sus orejas, la derecha para el volumen y la izquierda para cambiar de canción. Se puede comprar a unos 87 dólares, escogiendo en los colores negro, gris, blanco, azul y rosa.

REPRODUCTOR EN FORMA DE PIANO

Para que te sientas Ludwig Van Beethoven y le causes la ilusión a tus papás de que sale música preciosa de tu piano, pues este reproductor de CD lo pueden confundir con uno de juguete. Además de ser reproductor de CD´s, cuenta también con radio, lo cual, con este tamaño, hace ver a las enormes grabadoras como cosa del pasado. Su nombre es **Cathay PK-24i**, viene en color negro, blanco y el típico rosa para todas las hermosas chicas que se quieran sentirse como Clara Schumann. Su precio es de 165 dólares y de momento sólo se venden en Asia.





NOTICIAS NO ANIME

WARHAMMER ONLINE SE RETRASA NUEVAMENTE

Electronic Arts y John Riccitiello realizaron una conferencia de prensa, en la que anunciaron que *Warhammer Online: Age of Reckoning* será retrasado otra vez.

Este MMORPG, desarrollado por **EA Mythic**, no llegará hasta la primera mitad del 2009. Riccitiello ha querido asegurar que este retraso no se debe a ningún tipo de reestructuración de *EA Mythic*, sino que simplemente en el estudio le aseguraron que para marzo el juego no tendría la calidad que el público merecía y ellos deseaban. Así que sólo nos resta esperar que el producto final sea maravilloso



IRON MAN: ENTER THE MANDARIN

Ya están a la venta los dos primeros números de la miniserie *Iron Man: Enter The Mandarin*, de los escritores **Joe Casey** y **Eric Canete**. La historia nos cuenta la historia de "El Mandarin", pero ahora en la época moderna, un mago asiático con largas uñas, bigotes finos y ojos de "maldito", con el plus de tener unos anillos mágicos que lo hacen sumamente poderoso.

Aquí Iron Man aparece renovado, con excelentes momentos de acción y haciendo un uso de líneas espectaculares, sobre todo en explosiones.



THE ROCK SERÁ BLACK ADAM

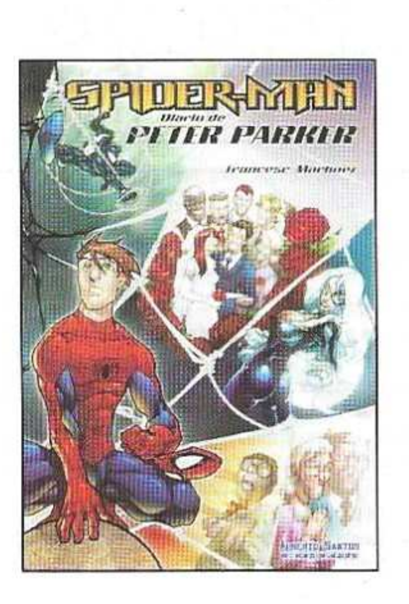
Dwayne Jonson, alias **The Rock**, confirmó a Sci Fi que será él quien le dará vida a Black Adam, en la versión en el cine de *Shazam*, la contraparte del Capitán Marvel. Dicho personaje posee súper fuerza, súper velocidad, mente ágil, puede volar, además de una resistencia muy alta que lo hace casi indestructible. La duda ahora es: ¿quién será el carismático Capitán Marvel? Ya que Johnson ha confirmado que va a dar vida al villano; hagan sus apuestas.



"SPIDERMAN: DIARIO DE PETER PARKER"

El 26 de octubre, en el forum de la Fnac, de Diagonal Mar (Barcelona), fue presentado el libro *Spiderman: diario de Peter Parker*, de **Francesco Martínez**. En dicha presentación estuvieron el dibujante Pedro Delgado y el editor Albert Santos. Esta recopilación dará a conocer al seguidor de este divertido trepador, la cronología definitiva de Spiderman en toda su historia.

Contiene más de 400 ilustraciones y repasa la historia del personaje a lo largo de más de 1.000 comics. Sus argumentos están comentados y ordenados cronológicamente, incluyendo todas y cada una de la apariciones de Spiderman entre 1962 y 1990. Constará de 289 páginas y tendrá un precio de 16,90 euros (entre $180 y $200, más o menos). La problemática será encontrarlo aquí, porque me muero por uno.



EL CICLO DE LA PUERTA DE LA MUERTE

Estamos comenzando año y un buen propósito sería leer un buen libro, pues entonces yo les traigo un reto, leer esta obra que consta de siete libros llamados *El ciclo de la puerta de la muerte*. En estos, **Margaret Weis** y **Tracy Hickman** nos narran las aventuras de un "Patryn" de nombre Haplo, que había estado atrapado en una prisión, "El laberinto", donde fueron encerrados para ser rehabilitados por sus enemigos, los *Sartan*. Pero algo salió mal y ahora "El laberinto" se tornó más agresivo, más malvado, más astuto... más mortal. Sólo algunos fuertes, dedicados y persistentes lograrán salir, pero los estará esperando Xar, el primero en ser liberado y que ayuda constantemente a que su pueblo salga de esa terrible prisión.

Ahora Haplo debe visitar, a través de dicho portal, cuatro mundos distintos, uno de agua Chelestra; uno de fuego, Pyran; uno de viento, Ariano, y otro de roca, Arrabach, así como donde residen los Patryn, el nexo.

Realmente se tratan de una un serie de novelas muy interesantes. Para mayor referencia, estos dos escritoras son las autores de *Las crónicas de la Dragonlance*, en las que conocimos a héroes como Raistlin el mago, Caramon, Tas, Flint, Kitiara, entre otros, mundialmente conocidos en el mundo de *Calabozos y Dragones*.



THE END OF EVANGELION OST

Compositor:
Tracks: 14
Calificación: 4 Gojis

Mientras seguimos esperando la llegada de la nueva película de *Neon Genesis Evangelion*, podemos disfrutar de los distintos soundtracks de la serie original y, por supuesto, sus anteriores filmes. Para esta ocasión nos encontramos con el OST de *The end of Evangelion*, compuesto en su mayor parte por música clásica, salvo por las ya míticas canciones *Thanatos-if I can't be yours*, y *Komm, süsser Tod* (que en la redacción la llamamos la *Let it be* japonesa, con todo respeto a los Beatles). En el CD original, podrán encontrar la letra de las mismas e imágenes de la película, que a grandes rasgos en su buen complemento a la colección y de lo mejor de *Evangelion*, musicalmente hablando.



LAST EXILE OST 2/ DOLCE TRIADE

Compositor: varios
Tracks: 20
Calificación: tres Gojis

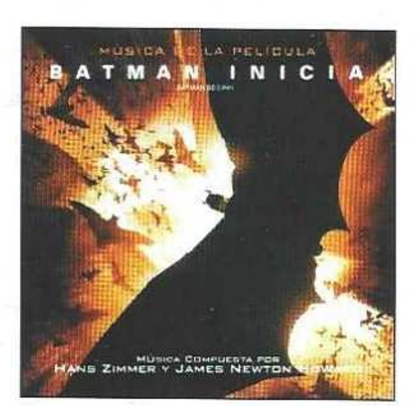
Last Exile fue una de las tantas series de estudio Gonzo que fueron recibidas con gusto por el público e incluso tuvimos oportunidad de verla gracias al canal Animax. Aunque la historia se podría considerar muy seria y compleja, dos chicos que por diferentes circunstancias se ven envueltos en una guerra, en un mundo dividido por una misteriosa niebla, su banda sonora es digna de mencionar. Está compuesta por diferentes acordes al estilo escoses, sin faltar los temas ceremoniosos y hasta oscuros. Incluye el ending *Over the Sky*, interpretado por Hitomi.



MAGIC KNIGHT RAYEARTH OST BEST

Compositor: varios
Tracks: 22
Calificación: cinco Gojis

Si fuiste de los que conocieron a tres lindas estudiantes, conocidas en nuestro país como Lucy, Anais y Marina, que viajaron a Sephiroth, un mundo mágico en peligro, y vivieron la más grande aventura dentro del universo CLAMP, este *soundtrack* es para ti. Si bien *Magic Knight Rayearth*, o *Las guerreras mágicas*, posee una basta y muy completa discografía, éste en especial contiene los mejores temas instrumentales de la serie, desde el tema de *Debonea*, hasta un completo popurri de los temas de *Ootozamu-Cizeeta-Fuaren*. Un OST que definitivamente no puede faltar en tu colección, te lo garantizamos.



BATMAN INICIA OST

Compositor: Hans Zimmer y James Newton Howard
Tracks: 12
Calificación: cuatro Gojis

El caballero oscuro fue revindicado en su momento gracias a la nueva película de **Christopher Nolan**, *Batman inicia*, que trató de contar de nueva cuenta los orígenes de tan emblemático personaje. Próximamente veremos la continuación, en la que aparecerá un nuevo Guasón, cuya música volverá a estar bajo la batuta de **Hans Zimmer**. Si bien extrañamos los acordes góticos y melancólicos de **Danny Elfman** de los primeros filmes de **Tim Burton**, Zimmer logra transportarnos a las caóticas calles de ciudad Gótica, a los tristes recuerdos de Bruce Wayne y sus arduos entrenamientos, sin olvidarnos del climático momento de Batman en los puertos, con el track 10, *Molossus*.



CLASIFICACIÓN

5 Gojis: ¡Debes tenerlo!
4 Gojis: No puede faltar en tu colección
3 Gojis: Para pasar el rato
2 Gojis: ¿Estás seguro de que lo quieres?
1 Goji: ¡No gastes tu dinero!



2002-0220 (Music from Final Fantasy)

Compositor: Nobou Uematsu
Tracks: dos cds
Calificación: cuatro Gojis

Desde sus inicios existen diferentes razones para amar y hasta odiar *Final Fantasy*, la saga de videojuegos RPG más famosa dentro del género. Pero por encima de todo, no podemos negar que uno de los elementos más emblemáticos ha sido su banda sonora, que desde el primer juego hasta el número 12, estuvo a cargo de Nobou Uematsu, cuyo trabajo ha trascendido hasta llegar a ser interpretado por distintas orquestas en diferentes partes del mundo, sobre todo en Japón. Este CD, que en realidad son dos, contiene uno de esos conciertos, que se llevó a cabo en el Festival Internacional de Tokio. Sin duda, resulta una delicia auditiva escuchar en vivo temas como *Liberi Fatali* (la introducción de FF VIII), *One wing angel* (o el tema de Sephiroth), entre otros. Claro que si no sabes japonés, te recomendamos saltarte las partes en las que el director y otros personajes hablan.

FINAL FANTASY

LA FANTASÍA QUE NUNCA TERMINA

Hace 20 años una compañía de videojuegos estaba a punto de la quiebra, y su última esperanza la depositaron en un trabajo cuyo título reflejaba lo que sentían. En la actualidad, a pesar de sus altas y sus bajas, con una incursión fatal en el mundo del cine y hasta en el anime japonés, así como su fusión con su principal rival, aquel último bastión de fe sigue siendo su título más representativo y su máxima imagen, a pesar de que hay quienes piensan que seguir llamándola *Final Fantasy* es un tanto irónico.

LOS ORÍGENES

Seguramente muchos de ustedes ya habrán oído que *Final Fantasy* nació en 1987, cuando el primer juego salió a la venta en Japón. Su desarrollador era entonces la empresa llamada Square, que con el tiempo, y después de la bancarrota inminente, fue rebautizada como Square Enix. La mente creativa detrás de la misma fue **Hironobu Sakaguchi**, entonces empleado de la compañía, en quien depositaron la esperanza.

Como el primer título resultó ser exitoso, la secuela siguió, si bien se utilizaron nuevos personajes y una nueva historia, pero con los elementos anteriores. Hasta la fecha existen 12 títulos oficiales, al principio la compañía cedió su título a Nintendo, para posteriormente volverse asociado a Sony y hasta su próximo juego, *FF XIII*, entrará para su nueva consola, el Playstation 3.

Sin embargo, debemos recordar que *Final Fantasy* llegó tardiamente a Estados Unidos, casi tres años después de su primera aparición, y con tal revoltijo que el tercer título se consideró el primero, el cuatro como el segundo, y así consecutivamente, por lo que los fans de América tuvimos que esperar varios años para conocer los primeros. Recientemente, Square Enix lanzó los primeros para la consola portátil PSP, en los que respetaron los gráficos de antaño, pero con videos mejorados, mientras que el tercero fue lanzado para el Nintendo DS.

A parte de *FF*, Square Enix ha realizado otros videojuegos que también se consideran clásicos, como son: *Kingdom Hearts, Chrono Trigger, Parasite Eve*, entre otros. Cabe destacar que el primer título causó cierta controversia ya que Disney cedió los derechos de varios de sus personajes más emblemáticos, desde Mickey Mouse hasta Jack, de *El extraño mundo de Jack*, de **Tim Burton**, pero el resultado fue más que satisfactorio.

MODO DE JUEGO

Desde aquellos primeros títulos hasta la fecha, el jugador controla cuatro personajes, los cuales eran entonces conocidos como los Guerreros de la luz, que son encomendados a realizar una misión heroica por un Cristal, la base elemental de la vida. A través de batallas contra criaturas de todo tipo, los personajes van creciendo en habilidad y, dependiendo el caso, de magia, o MP, a la vez que sus puntos de vida, HP, van aumentando conforme van subiendo de nivel.

La magia básica que se utiliza es: curar, fuego, hielo, trueno y otras variantes, algunas propias del título a jugar. Poco después, se inició la incursión de criaturas poderosas que ayudarían al jugador, sobre todo si en su partida incluye a un Invocador. Aunque con el tiempo los nombres han cambiado, es tradición





que dichas criaturas sean Bahamut, Alexander, Shiva, entre otros (incluso en el *FF VIII* se incluyó a Quetzal, en referencia a Quetzalcoatl). Por supuesto, sus apariciones han sido cada vez más elaboradas, conforme la tecnología ha ido avanzado.

En cuanto a las batallas, tampoco han cambiado mucho, cada personaje tiene su tiempo de espera para atacar y ser atacado, con la posibilidad de perder su turno de acuerdo al tipo de ataque o si pierde la vida, por supuesto. En la actualidad se han manejado las batallas en tiempo real. Cada personaje recibe un tipo de arma, armaduras y aditamentos extras de acuerdo a su profesión, siendo las primeras las más emblemáticas y cada vez más elaboradas. Sin duda, muchos de ustedes han visto la gran espada que usa Cloud en *FF VII* o la Lionheart de Squall (*FF VIII*), una mezcla de espada con pistola, que por cierto, tienes sus orígenes en un tipo de arma de la milicia francesa usada en el siglo *XVIII*.

La zona de batalla son los calabozos y el mundo exterior, donde asechan toda clase de criaturas, la mayoría mágicas, pero para evitarlas, en el último existen diferentes medios, como naves y los chocobos, famosas criaturas tipo pollos gigantes, que en *FF XII* ya son usados para la guerra. En las diferentes villas extendidas por todo el mundo, es posible hacerse de armas, objetos, incluso magia, así como recobrar energías en algunas de sus pozadas.

LOS PERSONAJES

Sin duda, la base principal de *Final Fantasy* radica en sus carismáticos personajes, que se han convertido en íconos de la cultura del entretenimiento. En sus primeros títulos, aquellos no tenían nombre y mucho menos personalidad, eran sólo guerreros que tenían que pelear y cumplir su misión. Se podría decir que fue a partir del cuarto título que esto empezó a cambiar, pero el gran auge inició de golpe con *FF VII*, del que hablaremos más adelante.

Squall, Rinoa, Cloud, Sephiroth, Tifa, Van, Zidanne, Tidus, Yuna, Aeris, Tina, son sólo algunos de los nombres más emblemáticos. En cuanto a profesiones, también han ido cambiando, aunque se ha dicho que al principio sólo eran guerreros, se fue incluyendo al ladrón, el mago, el invocador, el caballero, etcétera. Un caso excepcional se ha dado en la nueva versión de *FF III* para el DS, ya que en éste los personajes tienen la oportunidad de tener diferentes profesiones, incluyendo desde vikingo hasta ninja.

Dependiendo la profesión que se eliga, se puede obtener una habilidad determinada; por ejemplo, el ladrón, durante las batallas, puede robarle objetos al enemigo, o el invocador utiliza las criaturas mágicas (aunque en *FF VIII* cualquiera puede usarlas). Por ello, es importante que decidas bien a cuál personaje vas a escoger para tu partida definitiva, ya que incluso, en los últimos títulos, puedes prescindir de aquel que se considera principal.

EL PASO DE LA HISTORIA

Como ya se mencionó, *FF* tiene una base argumental bien definida que se mantuvo casi intacta en sus primeros títulos. En un mundo con toques renacentistas con elementos futuristas, el mal siempre trata de conquistarlo de alguna u otra forma, por lo que cuatro personajes están destinados a pelear para regresar la paz y armonía. Dicho mundo vive regido por los poderosos cristales, entes con vida propia que permiten la existencia incluso de la magia y la tecnología.

Sin embargo, aquí entramos a uno de los juegos más emblemáticos de la saga, que sirvió como parteaguas dentro de la misma: *Final Fantasy VII*. Tal vez sea venturoso decir que significó un antes y un después, pero lo que es un hecho es que cambió para siempre la forma de ver dichos videojuegos, tal vez precisamente porque





dejó a un lado la historia de los cristales y los mundos épicos, además de que su éxito mundial no tuvo precedentes.

En *FF VII* la historia se centra en un mundo a la cyberpunk, cuya ciudad principal, Midgar, vive bajo el control de una poderosa organización que está acabando con el planeta. Nuestro personaje principal, Cloud, era soldado de la organización Shinra, hasta que uno de los miembros de la elite, Sephiroth, se reveló y de paso destruyó todo un poblado. A partir de ese momento, el héroe se une a las fuerzas terroristas que quieren derrocar a Shinra, encabezadas por Barret y Tifa, su amiga de la infancia, pero su verdadero camino lo llevará de nuevo frente al poderoso Sephiroth y a detener el fin del mundo.

Fue tal la fuerza de este título que incluso ha incursionado en el mundo del anime, con una adaptación sobre el pasado de Cloud, distribuido por la misma compañía. Se ha realizado una película, *FF VII: Advent children*, que relata los acontecimientos después del juego, así como otros juegos paralelos de la historia original. Incluso se rumora que tendrá su adaptación para alguna consola portátil, conservando la historia, pero con los avances que se utilizaron en la película. Es más, Sephiroth se ha convertido en uno de los villanos más emblemáticos de la saga, y ha tenido apariciones en otros juegos de la compañía, como *Kingdom Hearts*.

Después de tan arrollador éxito, el siguiente título también quiso salirse del tema de los cristales, presentando un mundo donde existen varias escuelas para militares, o Seed, paralelos a la existencia de brujas. Squall, un seed taciturno y solitario, es envuelto en la salvación del mundo después de conocer a una hermosa joven, Rinoa. De acuerdo, los gráficos fueron impresionantes, el protagonista se caía de guapo y las innovaciones eran superiores al anterior, pero lo cierto es que *FF VIII* tuvo una historia floja, por lo que el siguiente título quiso retomar de nuevo la aventura épica y los cristales, con Ziddane y compañía.

Sin embargo, para entonces parecía que la saga estaba decayendo, con *FF X* se dio paso al Playstation 2 y a una secuela distinta, el discutible *FF X-2*. De ahí Square Enix quiso volver a innovar con *FF XI*, el primero de la saga en línea; es decir, para que varios usuarios conectados jugaran una misma partida, en este caso para la consola de Microsoft, XBox. Mas algo no debió salir bien, ya que para el *FF XII* volvieron a la modalidad antigua y se sabe que para el próximo *FF XIII* seguirá igual, con la innovación que serán tres los títulos para éste, bajo el nombre *Fabula Nova Crystallis*.

EXTRAS

A parte de los 12 títulos oficiales en existencia, se han derivado otros con menor calidad, pero con un sistema de juego sencillo y para todos los gustos. Uno de los más populares y que han tenido continuación son los FF Tactics, siendo el último *The war of the lions*, que ya se puede conseguir para el PSP. Claro que en la villa del señor tenemos de todo y ya hay títulos dedicados exclusivamente a los chocobos, lo que nos hace pensar que deberían sacar alguno sobre los moogles.

También *FF* ha incursionado en libros de arte, figuras de acción y a escala, peluches, la fatídica película *FF: The spirit within*, que los hizo cae en bancarrota, modelos a escala de las armas y utensilios usados en el juego… en fin, cualquier cosa que se les pueda ocurrir, sin olvidarnos por supuesto de la música.

Durante muchos años, el compositor oficial fue **Nobou Uematsu**, quien se ha encargado de componer temas emblemáticos como el *Tema de Tina*, *One-Winged Angel* (mejor conocido como el tema de Sephiroth), las canciones *Eyes on me* y muchos temas más, que se encuentran recopilados tanto en sus soundtracks originales, compilaciones especiales y hasta conciertos en vivo.

Sin embargo, como el compositor quiso fundar su propia compañía, a partir del *FF XII* la música corrió a cargo de **Hitoshi Sakimoto**, pero para el siguiente la encargada será **Yoko Shimomura**, quien realizó los acordes para los dos títulos de *KH*. Uematsu, sin embargo, sigue colaborando con la creación de las canciones principales.

Final Fantasy sigue siendo una saga clásica dentro de los videojuegos, ya sea por la historia, los personajes, la música y hasta el simple hecho de desafiar sus cada vez más complicados modos de juego. Una fantasía que dista mucho de llegar a su fin.





solo
BAJO EL CIELO AZUL

15+
HAREM
VIDA COTIDINA

¿Alguna vez has pensado que cada cielo es especial y único? ¿Que cada día te ofrece un nuevo cielo, ya sea nublado, soleado, lluvioso, naranja, rojo, rosa, negro? Cada uno es diferente al otro, irrepetible, es un instante único que se pierde en la inmensidad del universo. No importa donde estés, de qué clase social seas, religión, sexo, edad, color, ideología, preferencias, país. Todos y cada uno compartimos el mismo cielo, que nos divide de la luz y oscuridad, el mismo cielo que nos abriga a todos y nos hace recordar que estamos vivos.

Imagina que fueras un ser nocturno incapaz de estar ante las luz del sol, y condenado a pasar tus días en la oscuridad, totalmente solo. "En el mundo humano, cuando la noche cae, cuando el sonido de los hombre desparece, los habitantes de la noche persiguen la oscuridad". Es la mejor descripción para un Yaka, seres oscuros que se han creado de la parte negativa de los humanos, aquella realidad de nosotros mismo que no aceptamos y ocultamos en lo más profundo de nuestros corazones.

UN PARAGUAS DEL COLOR DEL CIELO

Es hora de presentar a nuestros personajes, y la primera es, en efecto, una Yaka, un ser nocturno con la voz más angelical que has imaginado, con un rostro tan amable que jamás crearías que pueda ser producto de los oscuros deseos del ser humano, y con un nombre que flota suavemente en el aire que la rodea, **Matsuri Shiho.** Cabello negro, largo, sonrisa incierta, y con ojos de color violeta profundo, ella ha vivido más de lo que recuerda, bajo un paraguas se protege de los rayos del sol y sólo sale al mundo los días lluviosos y por las noches.

Un día en busca de alimento, bajo su paraguas y frente a una máquina expendedora, conoce a Yorito, el chico que fotografía el cielo...

Bajo el lema de que cada cielo es único y especial, Yorito Moriyima lo fotografía. Más que un pasatiempo parece una hermosa obsesión, como si guardara un secreto con aquellos cielos que ha capturado. Cada día sube a la azotea de su escuela para esperar el azul intenso de un nuevo cielo. Algunas veces se levanta antes del amanecer, y montado en su bicicleta va hasta el mejor lugar donde se puede observar un nuevo día, con cámara en mano esperando el momento preciso donde el cielo se ilumine de rojo. En un día de esos, frente a una península de Japón, una chica pateaba una expendedora de comida, rompiendo su concentración. Esa es la noche cuando conoció a Matsuri Shiho.

Dos personas solitarias, una amante del día y la otra habitante de la noche, se encuentran bajo un cielo nocturno, en una noche tranquila, y comparten unos minutos antes del amanecer. Pareciera un encuentro casual entre dos viejos amigos.

Bajo este mismo cielo, en esta misma ciudad, encontramos a Mana Ishizuki, la mejor, y parece que única amiga de Yorito. Ella nunca ha entendido su fascinación por el cielo, y pareciera que a veces le molesta. Sin embargo, ella es la única que lo cuida y procura por él, ya que desde que las hermanas de ambos están en el hospital, sólo se tienen el uno al otro.

Después de que Yorito no ha visitado a su hermana y no ha asistido a la escuela, Mana se preocupa y va a buscarlo un par de veces, sin obtener respuestas a su extraño comportamiento, hasta que una noche descubre que Matsuri alberga una Yaka, que tras una pelea con un cazador que la ha perseguido por mucho tiempo, termina herida y Yorito decide llevarla a su casa para cuidar de ella, prometiéndole que algún día la devolverá al mundo y le enseñará el cielo azul. Mana no entiende exactamente lo que está pasando, pero sabe que debe ayudar a su amigo a proteger a Matsuri del cazador.







LUZ DE LLUVIA

Desde hace ya tres meses Yorito visita a su hermana en el hospital, llevándole diariamente un muñeco de peluche que no parece de su agrado. Ella es una niña que demuestra debilidad y timidez, incluso llega a ser frívola; sin embargo, ama profundamente a su hermano, ya que es lo único que tiene en el mundo. Esta chica de aspecto triste y cabello gris se llama Aono Moriyima, quien enfermó desde que se mudaron a esa ciudad.

En el hospital, una noche fría, conoció a una pequeña niña llamada Koyori Ishizuki, hermana de Mana. Ella no podía dormir, así que salió a caminar por los pasillos del hospital, cuando vio por primera vez a Aono, callada y enfadada porque le había salido una bebida que no deseaba, acompañada únicamente de sus origamis que pronto se volverían el pasatiempo de la pequeña Koyori, y ella a su vez en su unica amiga. Cuando Yorito empieza comportarse de manera extraña, manda a Koyori a espiarlo a su casa y descubre que una chica de nombre Matsuri vive con él desde hace unos días, lo que inquieta mucho a Aono.

Sin embargo, tras toda esa fachada de niña buena y fría, Aono esconde un gran secreto, un secreto que envuelve la existencia de Yorito.

Yorito está dispuesto a presentarle Aono a su nueva amiga, pero cuando van al hospital finge estar dormida. De regreso a casa, Matsuri ve la figura de Aono bajo la lluvia, así que decide ir a casa caminando y separarse de los demás, la sigue hasta los andenes del tren eléctrico y su conversación nos revela que ellas ya se conocían, así que Aono exige su lugar con Yorito y le pide a Matsuri que se aparte y no se interponga entre la tranquilidad de ellos.

Esa noche, Matsuri le pide a Yorito que le muestra su escuela, ya que nunca ha asistido a una y tiene curiosidad, pero sólo es un pretexto. Estando en la azotea de la escuela, ella le besa y se despide de él, ya que una Yaka está condenada a estar sola por toda la eternidad.

CIELO GRIS

Ya ha pasado un mes desde que Matsuri se ha ido, y aunque no lo admite, Yorito aún espera a que regrese. Es un día lluvioso, así que Aono y él salen a dar una vuelta en la ciudad, como un día normal. Cuando él entra a un mini super se encuentra con Matsuri a quien sigue abandonando a su hermana bajo la lluvia. Aono no lo soporta, no acepta el hecho de que Matsuri sea una persona importante para Yorito. Éste logra alcanzar a Matsuri en un cuarto de un edificio abandonado, entre la lluvia y la confusión algo pasa con Yorito y termina apuñalándola.

Al día siguiente, él no recuerda lo que pasó la noche anterior, sólo una vaga imagen de él con su hermana viendo películas toda la noche, pero pequeños flashes le muestran la imagen de Matsuri, se pone muy mal y se desmaya en la escuela. Mana está muy

EL DESEO DE DOS PERSONAS

Tras seguir el rastro de una Yaka durante un largo tiempo, Takeshi Tsujido encuentra a Matsuri en una vieja iglesia abandonada, y tienen una pelea. Él está dispuesto a sacrificar la vida de ella para cumplir una promesa. Hace algún tiempo, conoció a una pequeña niña llamada Mayuko Ishizuki, a quien apreciaba mucho. El día de su cumpleaños, su familia fue atacada y todos fueron asesinados, pero por alguna razón Mayuko fue devuelta a la vida como una Yaka, y él le prometió que la devolvería a la normalidad algún día, hasta entonces siempre cuidaría de ella y nunca la abandonaría.

Este hecho marcó la vida de los dos, ella, con su eterna figura de niña y vestido extravagante, ha recorrido ciudades y pueblos de la mano de él, en busca de su libertad. Esa es la razón por la que Takeshi busca a Matsuri, ya que sólo el sacrificio de una Yaka le devolverá la humanidad a su amada; sin embargo, la propia Mayuko no está dispuesta a sacrificar la vida de alguien para regresar a ser humana, así que prefiere quedarse como está, ya que su verdadero deseo siempre ha sido permanecer a lado de Takeshi.







preocupada por él, pero su hermana no permite que lo vean ni visiten. El muchacho se pone cada vez peor, tiene pesadillas en las que apuñala a Matsuri y su recuerdo lo atormenta, sufre por su perdida, ya no sabe qué hacer, pero Mana le enseña una foto de ella con una pequeña niña, *así que salen a buscarla.*

[illegible] de huir y cumplir la promesa que le hizo [illegible] de Yorito; sin embargo, Aono la [illegible] una pelea entre ellas, por su [illegible] la primera no puede pelear y es vencida, pero cuándo la otra está a punto de matarla, algo la detiene. Yorito y Mana no logran encontrar a Matsuri, pero parece que la memoria de él se va aclarando.

Como lo sospechaba, Mana le revela un secreto a Yorito sobre su hermana... sí, ella también es una Yaka y ya conocía a Matsuri desde hacia tiempo. La pregunta ahora es, ¿quién es Yorito?

CUADRO DE ENSUEÑO

El año pasado, el nombre de **Naoki Hisaya** se escucharía por primera vez en la creación de su opera prima *Sola*, una historia que combina la magia del amor, la venganza, el deseo de una vida normal y las esperanzar perdidas. Su primer vistazo fue en la revista *Dengeki Daioh*, que pronto se convertiría en la historia de un manga, que curiosamente sería lanzado después de la serie, y que hasta ahora sólo cuenta con un volumen.

Su primera transmisión en TV fue en abril de este año en Japón, bajo la dirección de *Tomoki Kobayashi*, conocido por sus trabajos anteriores como *Ichigo 100%* (OVA), *Chobits* y *Rozen Maiden*. En el diseño de personajes participó **Makoto Koga** (*Di Gi Charat, Aria, Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan*), que se basan en los diseños originales de **Naru Nanao**, conocido por su trabajo reciente en *Ef- a tale of memories.*

La música corrió a cargo de **Kaoru Okubo** (*My-Hime, Strawberry Panic, School Days*), **Katsuhiro Kurosu** (*Mushi-Uta*) y **Kotaro Odaka**. El tema de entrada, *Coloress Wind*,es interpretado por **Aira Yuki**, al igual que el tema final de la serie *Miageru Ano Sora*, ambos muy bonitos y melódicos. El *ending* fue interpretado por Ceui y se llama *Mellow Melody*, la verdad prefiero los dos primeros.

EL FINAL DE UNA PROMESA

Como serie, *Sola* tiene muchos puntos rescatables, la historia es entretenida y con profundidad, tiene su toque dulce, pero sin ser meloso, y lo del cielo me pareció algo muy representativo y con una metáfora muy bien manejada. La música va muy acorde a las imágenes, aunque no es nada fuera de lo normal, es precisa para lo que se quiere lograr. En cuanto a los personajes, creo que están bien construidos, lo que hacen está bien encaminado. Es lo bueno de las series cortas, dentro de todo es concreta, algo lenta, pero va acorde a la historia.

Año de estreno: 2007
No de episodios: 13
Director: Tomoki Kobayashi
Historia original: Naoki Hisaya
Diseño de personajes: Makoto Koga
Diseño original de personajes: Naru Nanao
Música: Hitoshi Fujima
Producción de animación: Nomad

FICHA TÉCNICA







Pani Poni Dash!

15+ HAREM



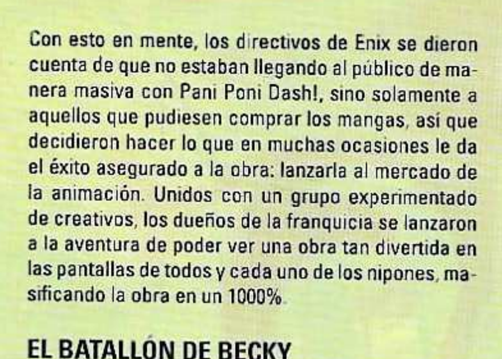
"La educación es un trabajo que dignifica y ayuda para que el futuro te sonría amablemente".
Hellscream 2007

Hace algún tiempo, un manga revolucionó la industria por tener una historia trillada, simple y sobre todo divertida, tomando como mofa una serie televisiva de los años noventa, en la que un jovencito se gradúa con honores de todas las escuelas que pisa y finalmente, a la edad de 16 años, se convierte en un exitoso médico. El nombre de está serie es Doogie Houser, el joven médico, pero en esta ocasión los creativos y directivos de *Pani Poni Dash!* se fueron a los extremos, haciendo que una pequeña niña de edad irrisoria se vuelva una profesora graduada para dar lecciones en la preparatoria.

IDEA FRESCA, DIVERSIÓN GARANTIZADA

El manga se consolido y salió a la venta en enero del 2005, de la mano de una compañía que poco a poco ha ido creciendo y mantenido en el gusto de la mayoría de los seguidores del fenómeno del anime y manga: Square Enix (*Fullmetal Alchemist*). La idea de los señores de Enix fue sencillamente genial, con una obra corta con idea central digerible y acción desbordante, que a la vez nos deja tirados en el sillón gracias a las risas provocadas por la protagonista y sus compinches. Además, en cada página se desata una nueva irreverencia mejor que la anterior, logrando que la obra sea fresca y se renueve con cada tomo.





Con esto en mente, los directivos de Enix se dieron cuenta de que no estaban llegando al público de manera masiva con Pani Poni Dash!, sino solamente a aquellos que pudiesen comprar los mangas, así que decidieron hacer lo que en muchas ocasiones le da el éxito asegurado a la obra: lanzarla al mercado de la animación. Unidos con un grupo experimentado de creativos, los dueños de la franquicia se lanzaron a la aventura de poder ver una obra tan divertida en las pantallas de todos y cada uno de los nipones, masificando la obra en un 1000%.

EL BATALLÓN DE BECKY

Comenzamos el desfile de luminarias con el director en turno, su nombre es **Shin Oonuma**, que destaca por ser director de los OVAS de *Mahou Sensei Negima!*. **Akiyuki Shinbo** (*Magical Girl Lyrical Nanoha*), cooperó con Oonuma en la dirección, destacando por ser uno de los más capaces en el equipo, además de tener ya un currículum vasto como para emprender un proyecto de este talante.

Para finalizar con el frente de batalla que encaró esta obra, se encuentra **Kenichi Kanemaki** (*Angel Sanctuary*), quien fungió en esta ocasión como compositor de la serie; es decir, quien dio la idea original y la fue trasladando con delicadeza y colocando aspectos únicos que en el manga simplemente no aparecerán. Además, la música es sencillamente genial, pues de la mano de **Kei Haneoka** (*Detective Loki*), nos transporta de la universidad al espacio exterior en un solo compás, haciendo el cambio y la traslación de forma natural y sencilla, dejando claro que cualquier obra, sea una animación o una película, no es nada sin la intervención de la música.

Ya pasados algunos aspectos, nos resta decirles que no es una obra muy larga, cuenta con tan sólo 26 episodios, los cuales fueron transmitidos del 7 de marzo al 25 de diciembre de 2005. Sin embargo, para algunos fanáticos, los cambios que se realizaron con respecto al manga fueron imperdonables y exagerados, ya para aquellos que no sabían mucho, o bien que ni siquiera sabían de su existencia, les pareció una animación lineal y divertida, en ciertos aspectos, pero chocante hasta cierto punto. Por lo tanto, esta obra pasó sin pena ni gloria, aunque cuente con una muy buena calidad y una historia que te atrapa de inmediato. El humor es de situación y se burla mucho de la misma cosa, pero eso es lo que lo hace divertido.

UNA MAESTRA PROFESIONAL

Es una año como cualquier otro, pero con algunas cosas que no se habían siquiera pensado. En Japón, una pequeña niña llega a la ciudad, con un currículo excepcional y proveniente de las lejanas tierras de Estados Unidos. Es una genio, ya que a la corta edad de nueve años se graduó con honores de la Universidad de Massachusetts, pero hay alguien que ha estado detrás del monitoreo de la geniecita, unos extraterrestres que mantienen su nave espacial en la atmósfera terrestre, simulando ser basura espacial. Lo malo es que son los extraterrestres más ridículos desde los marcianos de Dr. Slump, ya que sus reconocimientos los hacen gracias a sus poderosas cámaras dentro de la Tierra y con la ayuda de un conejo genéticamente alterado que ayudan a la pequeña, aunque es un cobarde de primera.

El nombre de esta chiquilla es Rebecca Miyamoto, quien ha tenido una infancia diferente, ya que al ser una niña genio disfrutaba el hecho de estar siempre pegada a los libros, con inquietudes no tan mundanas como las propias de su edad. Sin embargo, su suerte comienzan a cambiar ya que su familia decide ir a vivir a Japón, y no sólo eso, sino que la pequeña es requerida como profesora sustituta en la preparatoria de Tokio. Por supuesto, este gran cambio la mantiene muy motivada, pero también la aterroriza, pues nunca ha tratado con chicas de esa edad, y mucho menos ha logrado mantener su autoridad en el salón de clases.

En su primer día de clases, la pequeña se levanta y decide ir por su propia cuenta al colegio. Mientras, en la institución, los alumnos son informados, por parte de un viejo profesor, que su maestra anterior no volverá a dar lecciones en la escuela, y que la sustituta viene en camino. El nombre de la chica es Rebecca Miyamoto, una maestra que se ha graduado con honores de colegios extranjeros, pero no es completamente norteamericana, también posee una ascendencia oriental, de Japón, además de ser muy, pero muy joven.

Una de las jovencitas le pregunta al profesor por alguna fotografía de la chica, a lo que éste responde con un enorme retrato, lo cual ocasiona una conmoción general por parte de todo el alumnado, pues ven que se trata de una niña de 11 años con el cabello rubio. Otra de las chicas, la cual responde al nombre de Himeko, se emociona mucho al ver a la chiquilla tan tierna y dulce, al parecer le gusta más como niña bonita que como su profesora, pero esto es algo que no tardan las demás en descubrir, ya que ella es la única que actúa de esa forma al ver a la pequeña Rebecca.











Nótese que cada vez que se presenta una chica de este colegio, se despliega un listado con su nombre, una foto, su perfil y sus características, como si se tratara de un juego de rol, ya que se logra ver su fuerza física, su estatura, su ternura y su felicidad, aunque alguna de las características puede cambiar conforme al alumno seleccionado.

Mientras tanto, la pequeña profesora se sube a tres autobuses y en tres ocasiones se pierde, en una llega al mar y en otra va directamente a un bosque cerrado (muy similar al de mi vecino Totoro). Por lo tanto, decide detenerse e ir andando, cosa que los extraterrestres que ven y estudian su progreso no les agrada, y mandan un apoyo para que llegue airosa a su primer día de clases. Más la ayuda tarda un poco, ya que la chica se adentra en el bosque y encuentra una máquina de jugos (algo muy extraño en un lugar así, ¿no creen?). Al meter las monedas y ver que no funciona, la golpea y descubre que un vagabundo robó la máquina, al igual que los jugos, para tener algún tipo de ingreso honesto. Después del gigantesco divague de la máquina de jugos, una patrulla (enviada por los agentes de los extraterrestres), llega hasta el bosque y le dice que la llevarán a la escuela.

NO ME LLAMES BECKY

En el colegio, las chicas se debaten entre cómo deben llamar a la nueva profesora, para que, después de un buen rato de no hacer nada y seguir discutiendo, lleguen a la conclusión de llamarla Becky de cariño. Por fin la profesora llega y con una vergüenza gigantesca enfrenta a sus alumnos, sin dejar de ver que tiene un pavor tremendo y que no sabe cómo disculparse con ellos por haber llegado tarde. Mas Himeko, se encarga de asustarla y tratar de limar asperezas con un abrazo que la deja casi sin aliento.

La chica, después de pasar un día de ataques y burlas, decide tomar la ofensiva con apodos despectivos, sarcásticos e hirientes para sus alumnos, logrando así el respeto que tanto quería, aunque dañando susceptibilidades de paso a más de una chica. Mas esto ya no le importar a la pequeña Becky, se defiende y sigue dando sus clases, aunque se da cuenta de que una chica en especifico queda muy mal.

Hasta ahí les dejamos, ya que la risa está sólo comenzando, pues se trata de una obra divertidísima, con sus divagues sin sentido, pero sin lugar a dudas muy buena. Los dejo con el consuelo de que las niñas pagarán por la osadía a Becky, y ella a su vez lo hará por ser tan ácida con ellas. El método y las formas ya los verán.

Hellscream offline.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2005
No. de episodios: 26
Director: Akiyuki Shinbo
Música: Kei Haneoka
Manga original: Hekiru Hikawa
Diseño de personajes: Kazuhiro Ota
Produccion de animación: GANSIS, SHAFT



SOUSEI NO AQUARION

EL ÁNGEL DE FUEGO QUE LUCHA POR LA HUMANIDAD

De la mente de **Shoji Kawamori**, que antes deleitara al público con *La visión de Esclafowne*, surge una de tantas series de ciencia ficción y mechas que, en el haber de este hombre, es uno de sus últimos proyectos originales. *Sousei no Aquarion*, que vio la luz a mediados del año 2005, es una historia que parte después de la clásica catástrofe futura que casi destruye al mundo, y que toma a unos cuantos de los sobrevivientes para ser los protagonistas y convertirse en los nuevos héroes del planeta.

La trama se basa principalmente en el mito griego de Prometeo, bien conocido por su traición hacia los suyos al darles el fuego a los humanos. También se encuentran el uso de otros tantos nombres y sitios fantásticos de otras culturas, como los ángeles, el famoso Árbol de la Vida (cristiano-judía, la Atlántida e incluso en la Asgard nórdica), que dentro de la trama tienen cierta o mucha importancia.

VIDAS PASADAS

En medio de la Tierra sobreviviente al gran incidente ocurrido 11 años atrás, unos individuos que se llaman así mismos como "Elementales", se encuentran en una misión para encontrar a uno más de los suyos (que además poseen ciertas habilidades especiales), lo que los lleva a los sitios más pobres de la ciudad y hacia un chico que tiene toda la pinta de ser un salvaje, Apollo.

Ese hecho desalienta a los Elementales, ya que el chico posiblemente sea un candidato, aunque su verdadera misión es encontrar a un ser especial al que denominan "Alas de Sol", la reencarnación de un ser mitológico que salvó a la humanidad 12,000 años atrás. El elegido, debe tener –supuestamente– las marcas de unas alas en la espalda, de lo cual se cercioran los encargados de esa tarea, desechando la posibilidad por completo al no ver la marca.

Seguido de esto, aparecen en escena los temibles enemigos de la humanidad, conocidos esta vez como Ángeles Sombra, que se encargan de cosechar humanos para utilizar su energía vital (Prana), y usarla para completar al Árbol de la Vida. Para contrarrestar a esas fuerzas del mal, llegan más Elementales que, haciendo uso de las Máquinas Vector, los combaten, y se unen para formar el arma definitiva (y al parecer única), para derrotarlos, Aquarion. Con su llegada, la situación parece que se va tranquilizando al derrotar rápidamente al ángel; sin embargo, las condiciones de batalla dan un drástico giro cuando uno de los tres pilotos del Aquarion (se necesitan tres naves para formarlo) provoca un incidente fatal al ser atacada por sus temores.

Por otra parte, Apollo, que se encontraba atrapado por los enemigos angelicales, en apariencia comienza a despertar lo que parece un gran poder dormido, tras ver cómo se llevaban a su mejor amigo y ante el aparente fracaso de la batalla. Mas, aparte de ese poder, también sale a flote otra conciencia oculta en él, que es ni más ni menos que el héroe legendario buscado por todos, Apollonius (alias Alas de Sol). Guiado por esa consciencia, Apollo se hace con una de las Máquinas Vector, toma el mando del grupo heróico y salva la situación por el momento.

ENEMIGOS ALADOS

Después de lo ocurrido en la pasada batalla, y habiendo tantos testigos, era de pensarse que no había ninguna duda sobre la verdadera identidad del joven callejero, pero la realidad es que el grupo de Elementales encargados de la protección humana, no esta del todo convencido de haber encontrado a la reencarnación de Apollonius, y en vez de tratarlo bien, como se supone que deberían hacer, lo mantienen recluido mientras verifican.

Desde que el joven protagonista despierta su verdadera identidad, otro ser como él en otra dimensión, un ángel caído llamado Touma, resurge de su letargo de miles de años al sentir de nuevo la familiar energía. Dado que tiene muchas ganas de ver al que lo traicionó y que provocó su sueño casi eterno, decide darle un saludo a Alas de Sol, sólo para ver que en realidad se trataba de él. De paso, los elementales confirman que sí se trata de la anhelada reencarnación. Pero, claro, eso no cambiaba el hecho de que Apollo necesita urgentemente un entrenamiento, más que nada para trabajar en equipo.

Por lo que el siguiente paso para todos es regresar a la escuela elemental y fortalecer las habilidades de combate; y para el chico especial, brindarle la oportunidad de pertenecer a las fuerzas armadas de manera oficial, con la condición de que tenga las aptitudes necesarias para ello, o simplemente manejar a Aquarion de manera consciente, pues en las veces anteriores pudo hacerlo gracias a las consciencia pasada que lo controla, y para ello necesita el adiestramiento de piloto.

ENTRE CIELO Y TIERRA TE VEAS

Así es como comienza esta animación, que en principio muestra una propuesta interesante y llena de acción, que bien podría recordar a cierta historia parecida donde también hay ángeles, pero que a partir del momento en que se inicia el entrenamiento del personaje principal, no vuelve al mismo punto de partida, para posible desgracia de muchos.

La historia tiene todos los elementos para hacerla muy atrayente: buen diseño, música, ambientación, elementos de ficción y personajes, además del argumento, que a pesar de ser algo visto anteriormente, pero de una forma un tanto diferente, se puede disfrutar como si fuera la primera vez que se ve. Sin embargo, el tema principal que da la pauta para el desarrollo se deja mucho de lado conforme va avanzando la animación, como anteriormente se dijo. Ya que a partir del entrenamiento justo y necesario, se ocupa mucho tiempo para continuar en él y volverlo el nuevo tema principal.

De esa forma, la historia vendría siendo sobre una escuela de pilotos de mechas sorprendentes, en vez de ser una sobre la lucha entre humanos y ángeles que sólo quieren volver al mundo a su pureza inicial. Claro que las batallas










contra éstos últimos no se rezagan nunca, por lo que los amantes de la acción no tendrán que preocuparse al menos por ese aspecto, salvo que en algún momento lleguen a cansarse por la constante repetición de patrones en la batalla, que más que nada, dan la impresión de ser lo mismo, pero de otro color para despistar.

Aun con eso, no se quita el hecho de que la calidad de esta animación es muy alta, comenzado por el diseño de personajes y de los mechas, siendo estos últimos trabajos del propio Kawamori, que lucen espectaculares gracias a la tecnología usada para su animación dentro de las peleas (mezcla con 3D).

POR SI QUERÍAN MÁS

El primer proyecto relacionado con el nombre de *Aquarion* fue la animación en sí, que consta de 26 episodios, dirigidos por su mismo creador y producidos por Satelight, que terminó en el mismo 2005. Posteriormente, a mediados del 2007, salió un OVA con el nombre *Sousei no Aquarion: Uragiri no Tsubasa*, con una duración de dos episodios de 50 minutos, que a grandes rasgos es un resumen de los visto en la serie (o quizá el como debiera haber sido). Y en septiembre del mismo año, se estrenó en Japón la película que se titula simplemente *Aquarion*.

PERSONAJES

Apollo

Este pelirrojo de fuego quedó huérfano después del gran incidente en la Tierra. El nombre que tiene se lo dio su mejor amigo, Baron, después de salir de un lago (otra analogía con el mito). Su personalidad es más parecida a la de una bestia salvaje que a la de un humano, debido a que tuvo una vida muy difícil, por lo que sus demás compañeros siempre se encuentran renuentes a verlo como el personaje que realmente es. En su vida pasada era el ángel caído, Alas de Sol, que traicionó a los demás ángeles, ayudando a los humanos en su lucha por la Tierra.

Silvia De Alisia

Una chica odiosa que, en su vida pasada, era la amada de Apollonius, Celiane. Pertenece a una familia noble (es princesa aparentemente). Está enamorada de su hermano mayor, Sirius, por la idea de que él es la reencarnación de su amado. Ella es la que menos acepta que el "salvaje" sea el elegido.

Gen Fudou

El comandante de operaciones militares de los Vector y entrenador. Había desaparecido en medio de una expedición en el pasado, pero apareció repentinamente cuando las batallas con los ángeles dieron inicio. Tiene muchas habilidades misteriosas que desconciertan a todos, pero que son de suma utilidad, pues al parecer, prácticamente predice lo que va a ocurrir en la siguiente batalla y usa eso como una lección más para los Elementales.

Sirius De Alisia

Hermano mayor de Silvia, que al igual que ella, piensa que es el más indicado para ser el héroe legendario, por lo que siempre tiene constante ira y envidia hacia Apollo, que no hace más que molestarlo a cada rato. Es uno de los mejores Elementales, por habilidad y desempeño, pero desafortunadamente, su fuerza no se compara con la del pelirrojo, por lo que también se siente frustrado constantemente.

Touma

El antagonista principal. Un ángel caído que despertó después de 12,000 años sólo para encontrarse de nuevo con Apollonius, a quien quiere para completar el Árbol de la Vida. Pero para eso requiere que éste obtenga todo su poder mediante Aquarion. Tiene el cabello blanco, que en sí, es conformado por plumas de ese color.

Año: 2005
No. de episodios: 26
Director y creador original: Shoji Kawamori
Música: Hisaaki Hogari, Yoko Kanno
Diseño original de personajes: Eiji Kaneda
Diseño de mechas: Takeshi Takakura
Producción de animación: Satelight

FICHA TÉCNICA








MURDER PRINCESS: LOS OJOS ROJOS DE LA REALEZA

"El único lugar en que puedo ser realmente derrotado es en mi alma; solamente mis pasiones pueden consumirme".

Crane

力を持つしなやかさ

15+
SHONEN
CIENCIA FICCIÓN

Existen en este mundo seres extraños, ambiciosos, traidores, corruptos, que harían lo que fuera por dinero, poder, fama y riqueza; seres que venderían su propia alma para lograr su objetivo. Algunos no le dan importancia a eso del alma, no creen en ella. Pero, ¿qué pasaría si un alma aventurera se intercambia con una noble? Los resultados serían muy interesantes, tanto positivos si se sabe como manejar, como negativos si se salen de control.

Así es como **Tomoyuki Kurokawa** nos muestra su nueva obra, *Murder Princess* entretenida, llena de acción, monstruos poderosos, robots, reinos, y hermosas chicas. El diseño de personajes corre a cargo de **Yoshimitsu Yamashita**, quien ha participado en series como *Angel Sanctuary, Blood +*, animador en *Bleach*, y en *Samurai Champloo* como director de animación. Si a eso le adicionamos al grupo **Back-On**, quienes interpretan el tema de *opening*, que es realmente muy bueno, y al señor **Yasufumi Fukuda**, quien está incursionando con la música, se vuelve una propuesta muy interesante en cuestiones musicales y de animación que te divertirá a montones

LA BELLA CAZARECOMPENSAS FALIS

En una noche despejada, Falis, una hermosa cazarecompensas, que viste con un short corto y una sexy ombliguera, que además porta una katana, la cual maneja de manera magistral; se encuentra muy divertida eliminando criaturas maléficas y haciendo cuentas de cuanto le darán por ellas, ya que para ella todo tiene un precio. Sus amigos, Dominikov y Pete, la acompañan en la cacería; el primero es una especie de calavera que nos recuerda al buen Riuk de *Death Note* y maneja magistralmente una guadaña. Por su parte, Pete lanza unos terribles golpes y su aspecto enorme nos hace compararlo inmediatamente con Frankestein.

Al ver Falis que unas de sus presas se escapan, los manda a ellos tras las criaturas, quedándose sola. De un lado está un acantilado, por donde bajaron sus amigos, del otro un camino que da a una entrada de un bosque. La experta cazadora alcanza a sentir una presencia que viene hacia ella a gran velocidad, así que tranquilamente se coloca en posición defensiva.

Mientras tanto, no muy lejos de ahí, unos seres están asediando un castillo. Muchos guardias han caído en defensa de su rey, quien se encuentra sentado apaciblemente en su trono, con la puerta atrancada y con más de una decena de guardias apostados entre







ANIME XPRESS

él y la puerta que está siendo golpeada. El rey pide ver a su hija, la cual llega corriendo su lado, al acercarse se percata que su padre se encuentra gravemente herido, pero éste le pide que huya y una vez fuera del alcance de estos monstruos pida ayuda, que si ella vive el reino seguirá en pie. La princesa, Alita Forland, sigue la que será la ultima orden del rey, quien fallece sentado en el trono, mientras ella huye por un pasaje secreto.

En el instante que ella escapa, la puerta cede y entran dos niñas pequeñas, de apariencia muy tierna, pero en realidad son dos robots, una tímida de nombre Yuna, y la otra exageradamente brutal se nombra Ana. Al ver el salón real penetrado, un par de guardias le hacen frente a los invasores, pero la última los elimina con un solo ataque, apareciendo en escena el traidor doctor Akamashi, quien lleva también varias criaturas demoníacas.

Ana sirve como portavoz del doctor, quien exige a la princesa, si no asesinara a todos, aunque ella realmente desea que se resistan.

UNA NUEVA PRINCESA HA APARECIDO

La princesa Alita y su escolta, ya llegaron al bosque, lamentablemente los guardias son devorados por una enorme criatura, dejándola indefensa, aunque el miedo la hace reaccionar corriendo en dirección contraria y pidiendo ayuda. Ella es la presencia que siente Falis, quien estuvo a punto de cortarle la cabeza con la katana, pero se detiene a tiempo. Al ver a la chica con la espada desenvainada, la princesa desesperada pide ayuda, ella sólo envaina el arma y le pide que se tranquilice. En ese mismo instante aparece la criatura que perseguía a la princesa, tomando a ambas desprevenidas y cayendo al vacío que está detrás de ellas. Mientras caen, una luz dorada las envuelve a ambas.

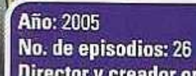
Abajo están Dominikov y Pete, quienes perdieron a las presas y ahora se dirigían de regreso con su ama, pero las dos chicas caen, una en los brazos de Pete y la otra chica de cabeza contra Dominikov. Al despertar, la princesa comienza a gritar como histérica, pues cree que está muerta, pues ve su cuerpo en el piso tirado, pero se da cuenta que únicamente se cambiaron de cuerpos, ahora Falis es la princesa y viceversa. Pero antes de que las cosas se aclaren, la criatura que las perseguía les da alcance, sólo para ser asesinada por una Falis frustrada, que además piensa que la recompensa por matar a un monstruo de ese tamaño debe ser buena.

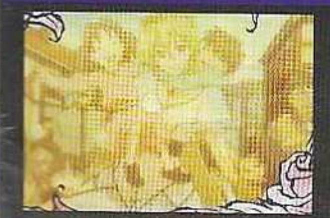
Después de que ambas se han dado cuenta del cambio de mentes y espíritu, la chica del vestido blanco se presenta ante ellos como la princesa de la nación de Forland, contando lo que acontece en ese momento en el castillo, así que después de ver lo que le hizo a la enorme criatura le pide su ayuda. Pero Falis, al ser mercenaria, se niega sin algún adelanto, así que la princesa se da a ella misma como un aliento, cierra el trato y todos se suben a la guadaña de Dominikov, pues ésta se transforma en moto.

De vuelta en el castillo, el profesor Akamashi ya está sentado en el trono, pero poco le dura el gustito, pues la "princesa" ha regresado con refuerzos. Al ver que sólo es ella, el profesor envía a sus criaturas, pero el grupo de cazadores es muy superior a ellas y las derrotan casi sin esfuerzo. Al ver esto, Ana se molesta y la ataca, pero ni esta violenta androide es rival para la experta Falis, quien la deja inoperante de un solo golpe. Falis va donde se encuentra el usurpador del trono y lo arroja, sólo para presentarse como la sucesora del trono de Forland, pues es la princesa Alita Forland, quien debido a su ferocidad es ahora conocida en todo el reino como la Princesa Asesina.

La historia transcurre a lo largo de seis OVAS de manera rápida y divertida. En el siguiente capítulo es cuando coronan a nuestra nueva princesa, y esconden a la verdadera como sirvienta de ésta, ya se imaginarán que clase de princesa tan refinada y tranquila es Falis. En general la historia es buena, la música está acorde con el buen *opening*, y con personajes carismáticos que te cautivan de inmediato. Además, como dato curioso, la seiyuu que da voz a la Princesa asesina, **Romi Paku**, es la misma que dobla a Edward Elric.

Año: 2005
No. de episodios: 26
Director y creador original: Shoji Kawamori
Música: Hisaaki Hogari, Yoko Kanno
Diseño original de personajes: Eiji Kaneda
Diseño de mechas: Takeshi Takakura
Producción de animación: Satelight











Lovely Love Idol te cuenta, paso por paso, cómo un grupo de seis chicas incursiona en el difícil mundo de la música. Pero a las chicas no les será tan fácil, tendrán que esforzarse si quieren entrar al prestigioso grupo apodado el *Lovely Love Idol*, conformado por 12 mujeres muy exitosas. Súbanse al escenario con éstas chicas, y ayúdenlas en su desarrollo para lograr la fama y alcanzar la gloria.

GRANDES VOCES, DIFERENTES TALENTOS, UN MISMO SUEÑO

La serie inicia con Tomohiro Fujisawa, un joven manager encargado de buscar talentos, quien reunió a las 12 chicas que formaron el famoso grupo, Lovely Love Idol, el cual es muy exitoso en especial entre los chicos. Después de mucho tiempo, Fujisawa reunió a cuatro chicas para incorporarlas al Lovely, pero la directora encargada del grupo pospuso su lanzamiento, alegando que les falta algo. Tomohiro no entiende, hasta que su hermana menor, Ruri, le dice que lo que le faltan son integrantes.

Ruri está dispuesta a ayudarlo entrando al grupo y convirtiéndose en la quinta integrante. A la sexta el manager la conoció debajo de un puente, mientras ella pasaba e iba entonando una hermosa canción. Fujisawa creyó que sería fácil integrarla, pero no fue así, después de tanto insistirle y obtener puros rechazos, al fin logra aceptar y se une al grupo.

Días después de haber ensayado arduamente, les llega una invitación para debutar en Lovely Love Idol, y la gran oportunidad de integrarse a él. ¿Qué pasará con ellas, entrarán al grupo? Esta es una serie muy tierna, aparte que está llena de chicas hermosas, las cuales modelan diferentes vestuarios, como los más gustados por los chicos, el traje de baño, así que se podrán dar un buen taco de ojo.

DETRÁS DEL ESCENARIO

Esta serie es del mangaka **Kohki Konoh**, cuya obra salió publicada el 27 de abril del 2001 y terminó el 27 de febrero del 2004. Fue publicada por la editorial Enterbram y consta de 11 tomos. El 1 de abril salió el videojuego, bajo el mismo título, para la consola PlayStation 2, y el 25 de abril del 2006 salió la ligth novel *Lovedol new lyries*. El autor encargado fue **Agobaria**, la cual terminó el 24 de marzo del 2007.

El anime salió el 2 de octubre y terminó el 18 de diciembre de 2006. Consta de 12 episodios y corrió a cargo del estudio Aic TNK. El 18 de marzo del siguiente año salió el OVA. Para ambos trabajos el director a cargo fue **Keitaro Motonaga**.

LA PASARELA DE TALENTOS

NEKOYA MIU
Le gusta mucho bailar, cantar, que le tomen fotos. Es muy alegre, se la pasa imitando a un gato. Le gusta que la mimen, admira mucho a Sayuki y quiere ser como ella. Le gustan las películas de terror.

NANOMIYA MAI
Le fascinan los dulces y en cambio odia las verduras. Es muy escandalosa y no sabe cocinar. Se pelea todo el tiempo con Kotoha Kiryu, pero se quieren mucho.

HINA HOUJOU
La risueña del grupo, se la pasa hablando todo el tiempo de sus hermanas gemelas, que además también son integrantes y muy famosas, por eso quiere ser como ellas. Es de carácter noble.

KIRYU KOTOHA
La más alta del grupo, también le gusta las películas de terror, se pelea mucho con Mai. Odia las verduras y siempre da su mejor esfuerzo. Admira a Toko Yuuki.

RURI FUJISAWA
La loca del grupo, idolatra a su hermano y todo lo hace por él. Es muy inteligente, le gusta imitar a los perros y se lleva bien con todas. No le gustan los fracasos y tiene otra hermana mayor, Miki, quien también trabaja como manager, pero no es muy apegada a ella.

MIZUKI SAKAKI
Al principio era muy fría, callada, cortante con todos, pero cambió un poco desde de que conoció a las chicas y a Fujisawa. Le gusta cantar en los parques o en algún pequeño salón, y nunca cobra, según parece, por venganza. Le costó trabajo adaptarse a su nueva vida, no sabe bailar, es muy penosa, pero cocina como toda una profesional. Es la que tiene mejor voz del grupo y toca muy bien la guitarra.

TOMOHIRO FUJISAWA
El manager de todas las chicas y todas quieren con él, pero sólo quiere a una. Es muy despistado, trabajador, gentil, se esfuerza y se preocupa demás, tiende a exagerar, pero es muy bueno en su trabajo.

YUKIMI NARUSE
Es muy tierna, trabaja como locutora, hace radio novelas; aparte de cantar muy bien. Fue quien ayudó a Mizuki y a las demás a que grabaran una radio novela, pero la única que lo hizo bien fue Ruri. Siempre carga un conejo con el que platica.

YUUKI TOKO
Está enamorada de Tomohiro, pero es rechazada educadamente por él. Les da muchos consejos a todas las chicas en su difícil camino. Es muy bonita, inteligente, tierna.

Año de estreno: 2006
No. de episodios: 12
Autor: Kohki Kanoh
Director: Kitaroh Motonaga
Música: Hiromu Fukui
Diseño de personajes: Minoru Maeda
Estudio de animación: TNK-AIC

FICHA TECNICA





ANIME XPRESS

SCHOOL DAYS

PENSAMIENTOS CRUZADOS

18+ HAREM

De acuerdo a una tradición, si le tomas una foto en tu celular a la persona que más te gusta en primavera, te amará para siempre. Esto se cumple al día siguiente de haberla tomado, pero qué pasaría si Cupido se atravesara, formando un triangulo amoroso: ¿Qué harías? Ésta es la situación de Makoto Itou, quien vive esto en carne propia, después de habérsele cumplido su deseo, el cual era conquistar a la chica más bonita de la escuela, pero ahora ya no está satisfecho, también quiere a su amiga de la infancia, de nombre Sekai: ¿Cómo terminará? en *School Days* eso sólo el destino lo dirá.

PASIÓN Y TRACIÓN

Esta serie relata la vida sentimental y conflictiva de Makoto Itou, un estudiante de preparatoria que después de declarársele a Katsura, con ayuda de su mejor amiga, que aunque también está enamorada de él lo ayuda. Katsura es la chica más hermosa de la escuela y asombrosamente lo aceptó. Tiempo después, Makoto se entera de que su mejor amiga Sekai también lo ama.

Los primeros cuatro capítulos se centran en el romance de Makoto y Katsura, y la verdad están muy simples. Lo bueno empieza por el quinto episodio, cuando vemos a Makoto ya interesado en Sekai, después de que ésta le diera una lección privada de cómo seducir a su novia, y la verdad estos parecen más que novios a escondidas. Más adelante, cuando Katsura termina su trabajo en el consejo estudiantil, decide ir a buscar a su novio para darle una sorpresa a donde siempre se encuentran a la hora del descanso, la azotea.

Pero la sorpresa se la llevó ella cuando lo vio a él con Sekai en pleno lige (ya saben como). Sus ilusiones y su corazón quedaron desechos, y no es para menos. ¿Cómo afrontarán la situación Makoto y Sekai? ¿Y que pasará con Katsura, cómo reaccionará después de lo que vio? Lo que ella no sabe es que el destino le tiene reservada una sorpresa muy agradable. No se pierdan esta historia llena de amor, celos, envidia, intriga, decepción y odio.

DETRÁS DE CÁMARAS

La serie proviene de un videojuego de citas románticas, con unos toques de hentai, de nombre *Días de verano*, y es catalogada para adolescentes y adultos. El encargado de su creación fue Overflow, programado para el 13 de diciembre del 2007 para la consola, PlayStation 2 y PC. La supervisión corrió a cargo de Interchannel y tiene 21 posibles finales, los cuales no son muy agradables para los fanáticos.

Aparte del juego están las tres novelas, el manga, la serie de anime y un CD drama. La serie consta de 12 episodios y se está planeando un OVA, y aunque respeta el contenido de juego, le quitaron la mitad de violencia. Salió el 13 de julio y terminó el 27 de septiembre del 2007.

LOS ESTUDIANTES

MAKOTO ITOU

El protagonista, es muy inseguro, no sabe lo que quiere y a quién. Primero dice estar enamorado de Katsura y después de su amiga Sekai. Aparte, es un pervertido, debajo de su cama guarda muchas revistas hentai. No tiene muchos amigos, pero si muchas amigas, es muy popular con las chicas, aunque no todas se le han declarado. Es conocido en su escuela como el mañoso pervertido, es amante de los videojuegos, la música y la comida chatarra. Tiende a gritar e insultar un poco.

KATSURA KOTONOHA

Es la chica más hermosa de la escuela, y la más odiada por las chicas por estar demasiada desarrollada. Es la integrante del consejo estudiantil, es muy torpe, insegura, miedosa, no sabe cocinar, además de callada y sumisa ante todos, por ese motivo sus compañeras le cargan el trabajo. Su única amiga es Sekai. Tiene una hermana pequeña y es rica.

SEKAI SAIONJI

La amiga de la infancia de Makoto, es de carácter explosivo y le gusta gritar. Está enamorada de él y se lo confiesa después de haberle ayudado para que Katsura fuera su novia, incluso fue quien le dio su primer beso. Aunque se hace su amiga y después la traiciona al mantener una relación amorosa con Itou a escondidas. Trabaja como mesera y su mejor amiga es Setsuna.

Año de estreno: 2007
No. De episodios: 12
Autor: Overflow
Dirección: Keitaro Motonoga
Diseño de personajes: Jiro kawano, Megumi Suzuki
Música: Kaoru- ohkubo.
Estudio: AVEX-TNK

FICHA TECNICA



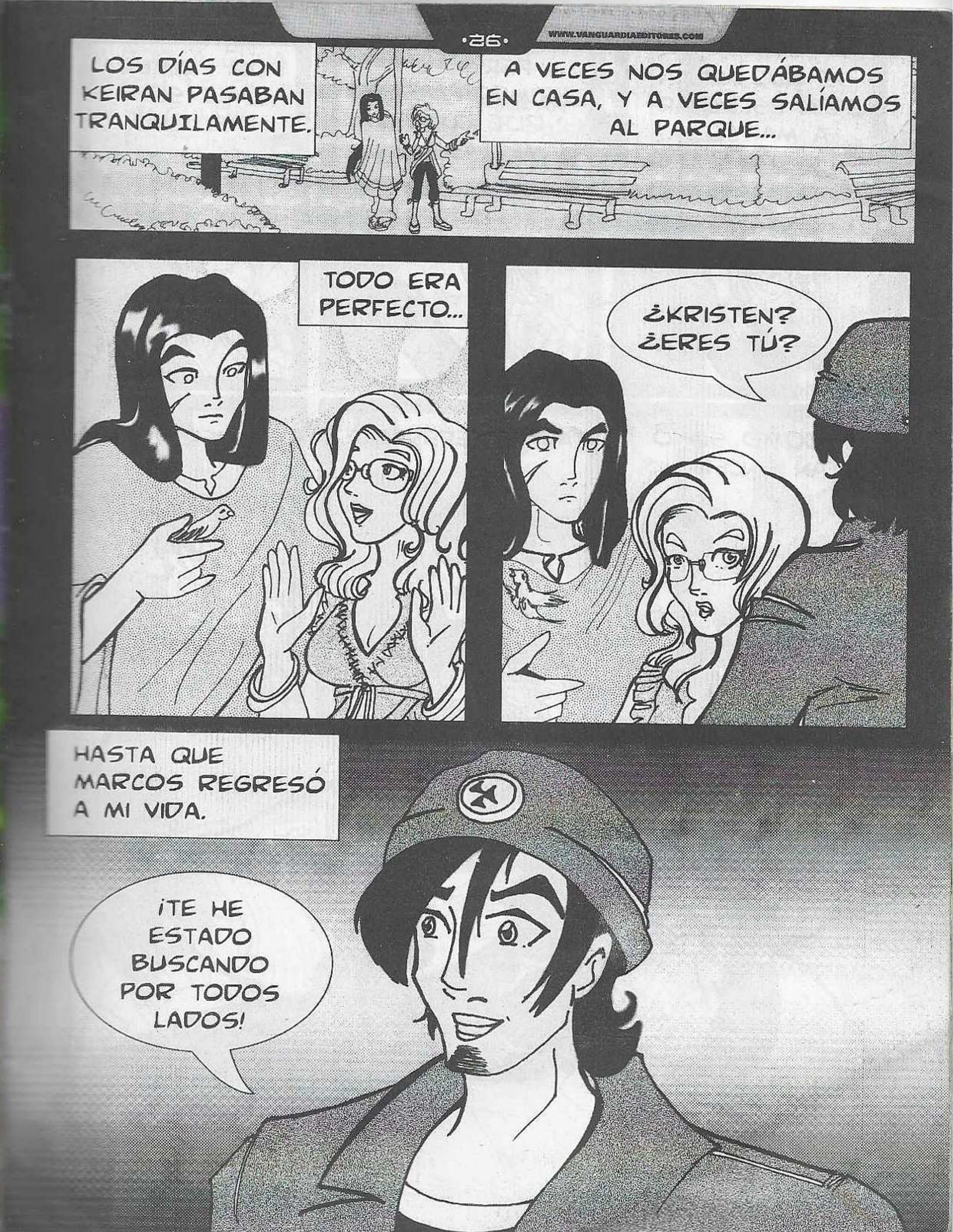




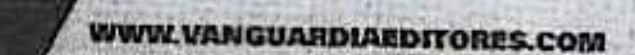
Una Visita Inesperada

segunda parte

POR: ADALISA ZÁRATE


LOS DÍAS CON KEIRAN PASABAN TRANQUILAMENTE.
A VECES NOS QUEDÁBAMOS EN CASA, Y A VECES SALÍAMOS AL PARQUE...
TODO ERA PERFECTO...
¿KRISTEN? ¿ERES TÚ?
HASTA QUE MARCOS REGRESÓ A MI VIDA.
¡TE HE ESTADO BUSCANDO POR TODOS LADOS!


SÉ QUE NUNCA DEBÍ ESCUCHAR A MARCOS.
PERO POR PRIMERA VEZ LE DIJE CUANTO ME LASTIMÓ.
POR PRIMERA VEZ SE DISCULPÓ.
Y COMO SONÓ TAN SINCERO...
TAN ARREPENTIDO...
LO PERDONÉ...





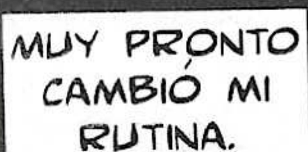




NO TE PREOCUPES, AUNQUE REGRESÉ CON MARCOS SEGUIRÉ CUIDANDOTE.

ERES MI MEJOR AMIGO.

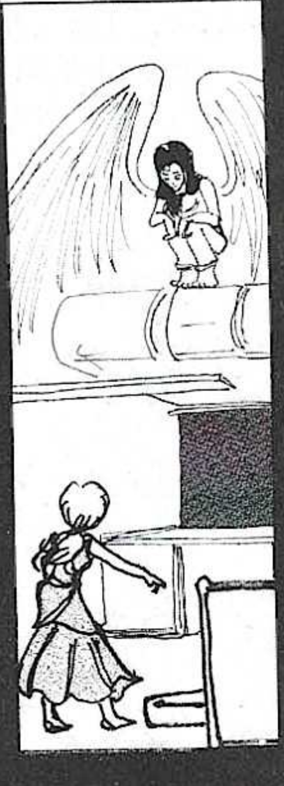
PROMETO REGRESAR TEMPRANO.


MUY PRONTO CAMBIÓ MI RUTINA.




LOS DIAS LOS PASABA CON KEIRAN.


LAS NOCHES CON MARCOS.


PERO...


... A NINGUNO DE LOS DOS LE PODÍA CONFESAR MI MAYOR SECRETO...

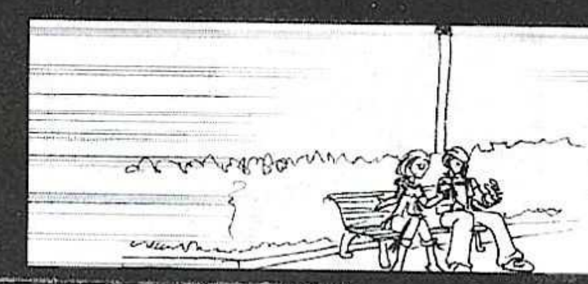



A VECES, YO MISMA NO PODÍA CREERLO.


FINALMENTE ME ARME DE VALOR. TENÍA QUE DECIRLE PRIMERO A MARCOS.

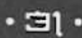

¿CÓMO ME VEO?


PORQUE SABÍA QUE KEIRAN SEGURAMENTE CONOCÍA MI SECRETO.

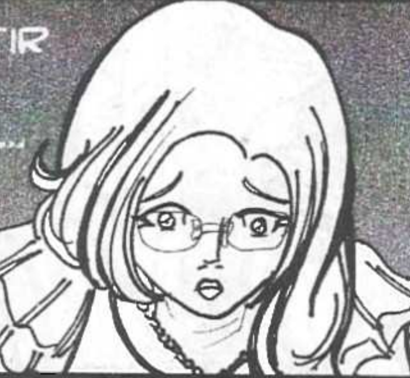

QUE MARCOS PRONTO SERÍA LLAMADO PAPÁ. AUNQUE MARCOS NO LO TOMO MUY BIEN.


ME ASEGURO QUE NO PODÍA SER SU BEBÉ.


Y SALIÓ DE MI VIDA POR ÚLTIMA VEZ.

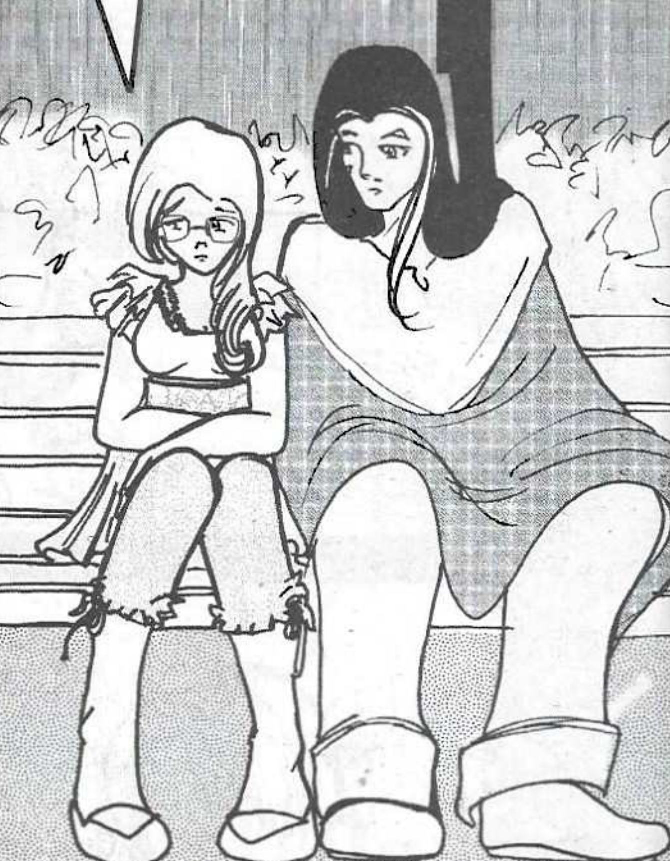

31




ME VOLVÍ A SENTIR PEQUEÑA E INSIGNIFICANTE...
NO SÉ CUANTO TIEMPO ME QUEDE SENTADA.


PERO ASÍ FUE COMO ME ENCONTRÓ KEIRAN.


HOLA...


MARCOS NO CREYÓ QUE EL BEBÉ ES SUYO...


NO SÉ QUÉ VOY A HACER.


TODO ESTARÁ BIEN
NO... YO...


¿EH?


¡PUEDES HABLAR!
SÓLO PARA DESPEDIRME.


¿QUÉ?


ME TENGO QUE IR.


PERO...


ESTARÁS BIEN.


ADIÓS MAMÁ.


SEIS MESES DESPUÉS.
¿SEÑORITA MÉNDEZ?
LE TRAIGO A SU BEBÉ
GRACIAS
¿YA SE DECIDIÓ POR UN NOMBRE?
SI. SE LLAMARÁ KEIRAN, COMO SU BISABUELO.
ES EL NOMBRE PERFECTO PARA MI PEQUEÑO ANGELITO.
FIN

Bocetos sola



En esta ocasión les presentamos los bocetos de una historia llena de magia, eventos sobrenaturales y muchos paisajes de cielo: *Sola*, la cual reseñamos en este número. A parte de que se las recomendamos, estos dibujos seguramente les servirán para realizar personajes muy del estilo harem, bellas chicas delgadas con grandes ojos e intensa personalidad; de lo contrario no podrían poner nervioso al ***looser*** en turno, ¿no creen?

MATSURI SHIHO

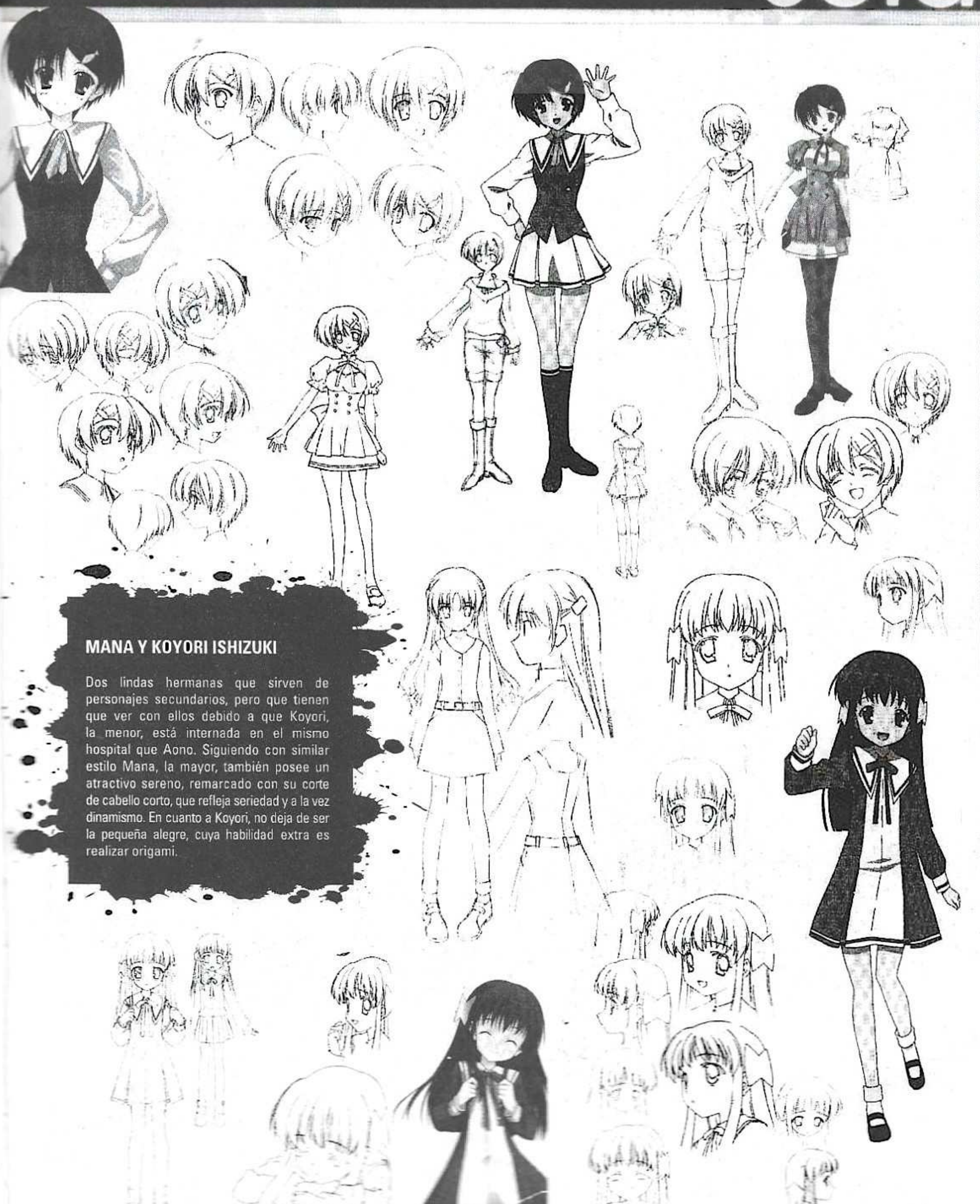
Es difícil imaginar que esta adorable niña de largo cabello y vestido sencillo, pero provocador, guarda en su interior una criatura demoniaca que lleva viviendo muchos años, siempre escondida del sol y el hermoso cielo azul. A pesar de ello, Matsuri es la clásica protagonista de un harem: linda, simpática, atrevida en ocasiones, con una belleza que no es espectacular, pero que a cualquiera le causaría un suspiro o al menos voltearían a verla en la calle

BOCETOS



AONO MORIMIYA

La coprotagonista de la serie y hermana mayor del chico en turno, tiene toda la pinta de ser una más de las clones de Rei Ayanami, de *Evangelion*. Empezando con el color de cabello, de ojos, la forma de ser calmada y taciturna. Claro que ella oculta una doble personalidad, que es uno de los tantos misterios de la serie. Pero para no opacar la belleza pasiva de la protagonista, siempre viste más serio, con vestidos largos y suntuosos.



MANA Y KOYORI ISHIZUKI

Dos lindas hermanas que sirven de personajes secundarios, pero que tienen que ver con ellos debido a que Koyori, la menor, está internada en el mismo hospital que Aono. Siguiendo con similar estilo Mana, la mayor, también posee un atractivo sereno, remarcado con su corte de cabello corto, que refleja seriedad y a la vez dinamismo. En cuanto a Koyori, no deja de ser la pequeña alegre, cuya habilidad extra es realizar origami.



MAYUKO KAMIKAWA

Terminamos con esta misteriosa chica que acompaña al cazador que anda buscando a Matsuri, por una razón muy personal e importante. Su aspecto de eterna niña nos recuerda mucho a Claudia, de *Entrevista con el vampiro*, ya que incluso viste siempre un traje victoriano, que le sienta muy bien. Al igual que Aono, es callada, casi como una muñequita de porcelana.

CURSO DE JAPONÉS

BÁSICO

Para ti, que quieres leer los mangas en japonés

Por Profesora Tokiyo Tanaka, UNAM

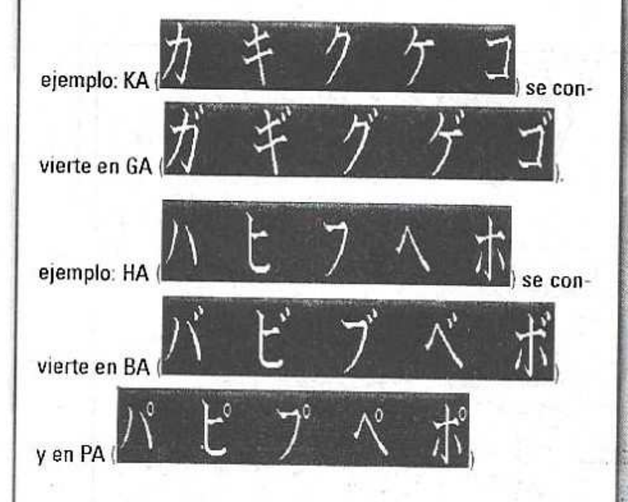
III. Escribimos la escritura KATAKANA.

LECCIÓN-21.

1.Las respuestas del número anterior para los nombres en KATAKANA.

EMMA	ANA	MÓNICA	MARÍA	JIMENA
エマ	アナ	モニカ	マリア	ヒメナ
JOSÉ	**IVÁN**	**ANTONIO**	**EMANUEL**	**JUAN**
ホセ	イバン	アントニオ	エマヌエル	フアン

2.Ya aprendiste a escribir KATAKANA en los números anteriores, con 25 letras modificadas, añadiendo solamente dos comillas o un pequeño círculo, de igual modo que en HIRAGANA. Con estas modificaciones, las pronunciaciones de las letras cambian en el mismo modo del cambio en HIRAGANA.





CURSO DE JAPONÉS
BÁSICO

También aprendiste a escribir las letras para el sonido nasal la "ン, N", del sonido saturado"ッ", sonido combinado que es una sílaba, el mismo caso que HIRAGANA, y escribir las **vocales largos con** " ________ ".

Con esto, puedes escribir más nombres extranjeros.

Anímate escribir en KATAKANA los nombres siguientes:

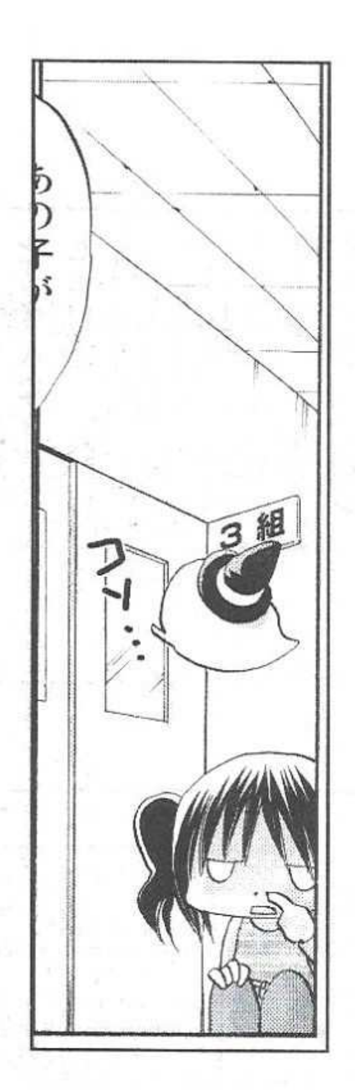
Guevara	García	Pancho	Rubio	
ゲバラ	ガルシア	パンチョ	ルビオ	
Sailor	**Moon**	**Mercury**	**Power**	**Make - up**
セイラー	ムーン	マーキュリー	パワー	メイク アップ
Saint	**Seiya**	**Conan**		
セイント	セイヤ	コナン		





III. Escribimos la escritura KATAKANA.

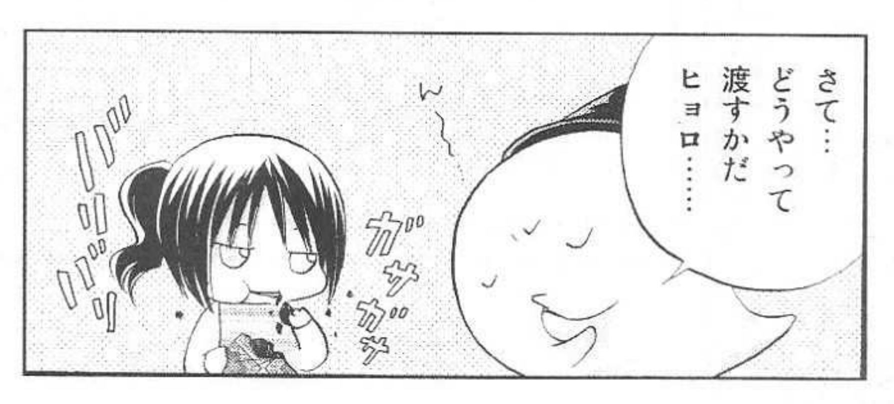
LECCIÓN-22.



Las diferencias en cuanto a escritura entre KATAKANA e HIRAGANA.
1. Vocales largos se escribe con "______". en vez de "あ　い　う" en HIRAGANA.

トルーカ　　キンタナ　ロー　　テキーラ
TO−LÚ−CA　QUI−N−TA−NA ROO　TE−QUI−LA





CURSO DE JAPONÉS
BÁSICO

2. Modificaciones para escribir los nombres extranjeros agregando las vocales.

Por ejemplo:

Jaquelin ジャケリーン	**Margarita** マルガリィータ
Díaz ディアス	**Martínez** マルティネス
Sánchez サンチェス	**Alfonso** アルフォンソ
Castillo カスティジョ	**Guillermo** ギジェルモ





El mundo del crimen organizado en Japón tiene muchas caras, pero posiblemente una de las más extrañas son los torneos clandestinos de Mah-jong. Varias familias de Yakuza son dueñas de los salones (ilegales) del juego, y los mejores jugadores sólo se enfrentan a quienes son miembros de la familia.

A Makoto Kubota eso realmente no le importa. A él le gusta jugar Mah-jong y es tan bueno que vence a todos sus contrincantes, a veces de manera justa, pero otras haciendo trampa. No es que el chico busque meterse en problemas, es simplemente que no le importa si se mete en ellos o no, siempre que pueda hacer lo que le gusta.

Su talento y su actitud hacen que sea notado de inmediato por la familia Yakuza Izumo, quienes simplemente necesitan a alguien de sangre fría para dirigir la sección juvenil de la familia, encargados de mantener el orden en el territorio, llevar drogas, pagar sobornos y otras actividades similares.

Al mismo tiempo, la policía comienza a encontrar una serie de extraños cadáveres, que parecen humanos, pero tienen características animales muy pronunciadas, como garras, pelaje y colmillos. El Inspector Kasai, que casualmente es el tío de Makoto, es uno de los encargados del caso, pero hasta ahora lo único que han logrado averiguar es que todas las víctimas eran usuarias de una droga llamada Wild Adapter, aunque conseguir siquiera una pequeña muestra ha resultado imposible.

Es aquí donde entra en escena Tokito, un joven amnésico que aparece un día en un callejón en el camino de Makoto, completamente inconsciente. Makoto lleva un año sin trabajar para la familia Izumo tras la muerte de un amigo suyo, pero recoge a Tokito (a quien llama su 'gato vagabundo') porque no puede dejar que se muera así como así. Además de su amnesia, Tokito tiene un gran secreto: su mano derecha es una garra similar a la de los usuarios de Wild Adapter, por lo que siempre la tiene cubierta con un guante. Makoto y Kasai teorizan que tal vez Tokito conoce a los creadores de la droga y que, si logran encontrar su origen, podrán descubrir el pasado del joven.

EL ANIMAL QUE HAY DENTRO DE TI

Wild Adapter es uno de los proyectos más viejos de **Kazuya Minekura**, famosa por *Gensomaden Saiyuki* y todas sus versiones alternas. Inició como un proyecto de doujinshi, mucho antes de que la mangaka se hiciera famosa, bajo el título de *Araiso Koto Gakko Seitokai Shikkobu* (*Comité Ejecutivo del Consejo de Estudiantes de la Escuela Privada Araiso*), que incluía a los mismos personajes, solo que en una situación completamente diferente.

El doujinshi fue lo suficientemente popular e inspiró dos OVAS del mismo título, pero la historia quedaba inconclusa. No fue sino hasta el 2001 que, en una breve pausa de su trabajo en *Saiyuki*, Minekura retomó a sus personajes, volvió a escribir su pasado, y decidió crear la oscura serie de *Wild Adapter*.

Al igual que con su anterior obra, la fuerza principal de *Wild Adapter* no está en el argumento, que parece algo confuso, sino en el encanto de los personajes principales, que pueden tener momentos de verdadera genialidad, a pesar de ser, a primera vista, egoístas y sin sentimientos. A la fecha, el manga ha sido recopilado en cinco volúmenes, pero sigue estando inconclusa, de tal manera que podemos esperar que cuando finalmente Sanzo y compañía lleguen al Oeste, Makoto y Tokito serán la prioridad de la mangaka.

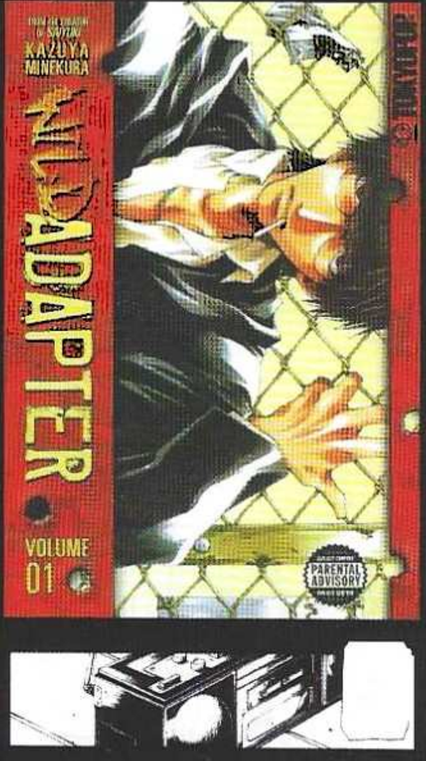
Actualmente, *Wild Adapter* está siendo traducido por TokyoPop, y al momento de escribir estas líneas hay tres volúmenes disponibles.

Año de publicación: 2001
Tankoubon: 5
Historia y arte: Kazuya Minekura
Licencia: TokyoPop

FICHA TÉCNICA

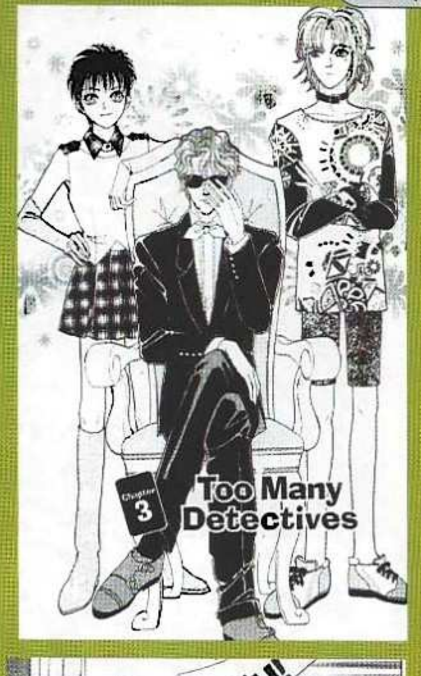
WILD ADAPTER
JUNGLA URBANA

15+ SHONEN









KAMEN TANTEI

15+ SHONEN

DETECTIVES PRINCIPIANTES Y ESPÍRITUS EXPERIMENTADOS

Haruka Akashi, estudiante de secundaria, tiene un sueño: ser una gran escritora de misterio, siguiendo los pasos de **Agatha Christie** y **Arthur Conan Doyle**. Para lograr su meta cuenta con la ayuda de su mejor amigo, Masato Niishina, quien empezó simplemente pasando sus ideas a máquina, pero pronto comenzó a meter de su cosecha en los argumentos y las ideas que Haruka comenzaba a proponer. Juntos, bajo el pseudónimo de Taro Suzuki, entran a un concurso de ficción profesional y, para sorpresa de ambos, ganan el premio de ser publicados.



Hasta ahí todo estaría bien, y podríamos cerrar el manga sin problemas, pero Haruka tiene un par de ideas bajo la manga que hacen que para Masato sea difícil llevarle el paso. Es decir, Haruka no está conforme con escribir misterios y resolverlos en papel, ella quiere vivir un verdadero misterio en la tradición de *Conan, Kindaichi* o *La reportera del crimen*. Y cuando una compañera de ambos se suicida misteriosamente, es la oportunidad perfecta para que Haruka comience a limar sus habilidades detectivescas.

Pero hay un obstáculo para que Haruka pueda resolver los crímenes a la antigua, y es el extraño hombre enmascarado que se les aparece a ella y a Masato, asegurando llamarse Kamen Tantei, el detective enmascarado, quien curiosamente es el protagonista de la novela escrita por Haruka y Masato. Éste les dice que el misterio tiene una solución sencilla: la chica que murió se suicidó y él lo sabe porque se lo dijo su fantasma. Esto enfurece terriblemente a Haruka, porque si hay un fantasma en la historia, esto significa que no es un misterio, es una trama de terror y a ella no le gustan esa clase de historias sin lógica alguna.



Pero le guste a Haruka o no, la verdad es que su misterioso detective es en realidad nada menos que la encarnación del detective que ella y Masato crearon, y es por eso que se aparece cuando los dos no saben cómo resolver un misterio (porque Haruka, en su gran animo, a cada rato busca nuevos asesinatos para resolver), y Masato encima de todo, es medianamente psíquico, por lo que puede ver fantasmas y eso termina de enfurecer más a Haruka, quien simplemente no ve cómo un fantasma, un psíquico y una novelista de misterio pueden llegar a un acuerdo.

ELEMENTAL, MI QUERIDA HARUKA

Kamen Tantei es uno de los mangas menos conocidos de **Matsuri Akino**, la creadora de *Pet Shop of Horrors*. A diferencia de este último, *Kamen Tantei* es una historia mucho más ligera, siendo un poco más una parodia a los mangas de detectives que son muy populares en Japón que una historieta de misterio hecha y derecha. Al igual que su anterior obra, gran parte de los misterios tienen una solución irónica y levemente moralista, no sólo para los culpables, sino también para la escéptica Haruka, que poco a poco comienza a ver que pude haber algo más en el mundo que lo que se ve a simple vista (lo que la hace levemente similar a León, el detective titular de *Pet Shop of Horrors*, que logra sobrevivir nueve volúmenes sin creer que su amigo y principal sospechoso puede no ser humano), y al mismo tiempo, pone a prueba la amistad de los dos escritores.

La serie tiene un total de cuatro volúmenes, todos ellos publicados en inglés por la editorial Tokyopop, y es una buena opción para todos aquellos que ya estén cansados de los misterios serios y sangrientos de los mangas de detectives, aunque si no eres fan del arte de Matsuri Akino, la serie puede volverse tediosa después de un par de capítulos.



Año de publicación: 1999
Tankoubon: 4
Historia y arte: Matsuri Akino
Licencia: TokyoPop

FICHA TÉCNICA

Alice 19th

15+ SHOJO

SIGUE AL CONEJO BLANCO

Alice Seno es un joven de 16 años, tímida y retraída. Ha vivido siempre bajo la sombra de su hermana mayor Mayura, que es la bella, la inteligente, a la que todo el mundo admira; mientras, Alice simplemente pasa desapercibida y se queja de su situación pero sin hacer nada.

Un buen día, de camino a la escuela, se encuentra un pequeño conejo blanco a la mitad de la calle, así que en su intento por salvarlo termina siendo rescatada por el galán de la escuela, Kyou Wakamiya, de quien además está enamorada. Ella no lo puede creer, Kyou sempai le está hablando pero su distracción hace el conejo se escape, dejando un pequeño brazalete. Hasta ahora todo parece marchar de maravilla, él la acompaña a la escuela pero es ahí donde el encanto se acaba con la aparición de su hermana.

De regreso a casa, Alice se encuentra con que su hermana debe entregarle el regalo de cumpleaños a Kyou, así que ella se aparta, incapaz de revelarle su amar al chico. Es ahí cuando nuestro conejito blanco hace su reaparición, esta vez revelando su verdadera forma, una pequeña... como decirlo, bueno, una pequeña niña conejo, que además tiene nombre, Nyozeka (a pa' nombrecito). Ella ha buscado por varios meses a la próxima maestra del Lotis, y Alice ha sido la elegida y representará a la luz, la encargada de vencer a las fuerzas de la oscuridad y evitar que se roben la almas de las personas.

Esta será la verdadera aventura de su vida, ya que encontrará el poder necesario en su interior aprendiendo a lidiar con sus propios sentimientos.

SIGUIENDO AL CONEJO BLANCO

You Watse se caracteriza por escribir historias shojo, desde sus orígenes en la revista Shojo Comics con su obra *Pajama de Ojala*, en 1989. Ha publicado más de 17 trabajos entre mangas y novelas. Entre los más conocidos están *Ayashi no Ceres* y *Fushigi Yugi*.

Ahora nos presenta una adaptación moderna del viejo cuento de **Lewis Carroll**, *Alicia en el país de las maravillas*. Sí, está el conejo, la niña Alicia, también la hermana mayor, pero... ¿la Torre de Tokio? Bueno, esta versión no sólo se sitúa en esta ciudad, pues también se desarrolla en la época moderna, con tecnología y toda la cosa. Más que ser una adaptación como tal, toma ciertos elementos representativos de la novela y la lleva a una historia sumamente diferente, digamos que maneja la misma metáfora y la plasma en circunstancias nuevas.

Y también más allá de ser una historia romántica, donde la niña se convierte en la heroína de la nada, nos muestra cómo esa niña se puede convertir en la heroína por sí misma, aprendiendo a superar las situaciones que se le ponen en frente y madurando a través de éstas. Claro que al ser una historia shojo debe recurrir a los clásicos elementos, como el chico guapo, la niña que lo ama en secreto, los triángulos amorosos, los conejitos tiernos y todas esas cosas dulces que a las niñas nos fascinan.

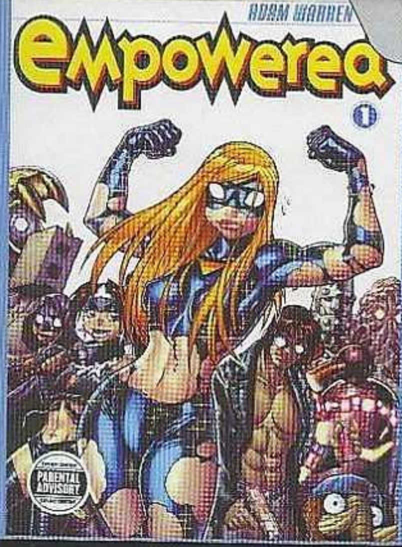
En cuanto al dibujo, podemos decir que va muy acorde a la historia, nos presenta trazos suaves, personajes dulces y detallados. La distribución del espacio es la adecuada y resulta fácil la lectura, ya que las imágenes también son claras y con un cierto toque de humor.

Sin duda, se trata de una de las obras de Yuu Watase menos conocidas, a diferencia de *Fushigi Yugi*, pero es una buena opción.

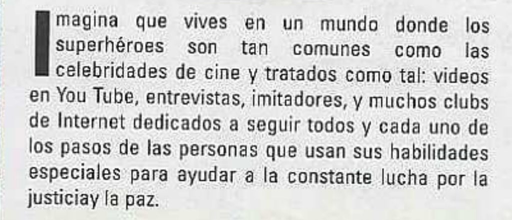
Año de publicación: 2001
Tankoubon: 7
Historia y arte: Yuu Watase
Licencia: Viz Media

FICHA TÉCNICA









Imagina que vives en un mundo donde los superhéroes son tan comunes como las celebridades de cine y tratados como tal: videos en You Tube, entrevistas, imitadores, y muchos clubs de Internet dedicados a seguir todos y cada uno de los pasos de las personas que usan sus habilidades especiales para ayudar a la constante lucha por la justiciay la paz.

Pero así como en nuestro mundo hay algunas celebridades que causan más pena que admiración, por sus constantes metidas de pata, en ese mundo de superhéroes hay una pobre heroína que sirve para dos cosas: para ser capturada por cualquiera que tenga un poco de cuerda a la mano, y para que todo el universo se ría de ella. Nuestra pobre e inocente heroína es Empowered, la más reciente creación de uno de los primeros americanos en incursionar en el estilo manga, **Adam Warren.**



A primera vista, Emp, como la llaman sus pocos amigos, tendría todo lo necesario para ser una gran heroína. Es rubia, bonita, inteligente y tiene un supertraje que le da fuerza, velocidad, invulnerabilidad y la capacidad de lanzar rayos de energía. El problema es que ella no se cree ni bonita ni inteligente, y su traje... bueno, puede soportar balas de cañón, pero se rasga a la menor provocación. Y una vez que el traje se ha rasgado, pues ya no sirve para nada, lo que deja a la pobre de Emp semidesnuda y a merced de sus enemigos, sus compañeros de equipo, y hasta de cualquier extraterrestre que esté buscando un rehén ocasional.

A lo largo de los dos primeros tomos, Emp debe sufrir la humillación a manos de la mucho más capaz Sistah Spooky, una heroína con mayor experiencia que odia a Emp, simple y sencillamente porque es rubia; de ser rechazada para el harem de esclavas de un conquistador espacial porque su figura es demasiado redonda, y que todos en You Tube la vean babear cuando está inconsciente.



Pero las cosas no son tan malas, ya que Emp cuenta con la compañía y el apoyo de su novio, un ex ayudante de villanos que se enamoró de ella por su inocencia y su ánimo de seguir haciendo el bien, a pesar de las constantes situaciones embarazosas en las que termina. También está su mejor amiga, Ninjette, una súper ninja que se dedica a hacer el mal cada vez que puede, excepto cuando va a casa de Emp a ver una película romántica o leer fan fic en la red, y de el Terrible Demonio Cabra Interdimensional que está capturado en un cinturón anti-poderes y vive en el closet de Emp, y le ofrece su apoyo moral de manera algo curiosa.

SUPERHEROÍNA AL RESCATE

Si esto suena a una muy curiosa parodia de los superhéroes americanos, es porque exactamente esa es la idea de Adam Warren, que imaginó el mundo de Emp y sus amigos cuando un grupo de fans le pidieron varios bocetos de heroínas en situaciones de peligro. Cansado de solo dibujar *pinups*, Warren creó una historia alrededor de la pobre chica, dándole personalidad, una gran cantidad de complejos y un gran encanto que hizo que pronto Dark Horse le pidiera los derechos para publicar las historias cortas creadas para sus fans en formato de novela gráfica.

Empowered es un libro divertido para quienes adoran los superhéroes, y para quienes los odian, ya que Warren es un maestro de la parodia, con grandes dosis de fan service lo que hacen que la historia sea definitivamente para mayores de edad (particularmente el primer volumen incluye escenas no explícitas de sexo). Si lo que buscas es una comedia inteligente que resalte todas esas cosas que suenan altamente lógicas de los superhéroes americanos, definitivamente esta obra es para ti.

Año de publicación: 2007
Tankoubon: 2
Historia y arte: Adam Warren
Licencia: Dark House

FICHA TÉCNICA



"Un padre educa a su hijo a su imagen y semejanza, ya es cuestión del muchacho seguir o no esos pasos".

Hellscream 2007

Gendo Senki

EL LEGADO DE LA LEYENDA

Las leyendas se van forjando, con los logros que se van cosechando con los actos de los mismos, pero luego el brillo de alguien cercano a nosotros nos deja completamente opacados. Esto es lo que aconteció en una de las familias más agremiadas de la industria del anime y el manga, una de las familias que alberga a todo un icono de esta industria, el famoso **Hayao Miyazaki**, pionero y percusor de historias maravillosas en el mundo de la animación japonesa, además de inspiración para miles de creadores. Pero esta vez no hablamos del señor Hayao, sino de su hijo, **Goro Miyazaki**, quien decidió no seguir con el legado de su padre y formar el suyo propio, sin estar siempre a la sombra del genio.

El resultado lo tenemos en su primera película, *Gedo Senki*, en la que se tomaron aspectos importantes que generalmente se explotan en las historias de Hayao, pero con un toque especial que hace que sean únicas. El joven Miyazaki convocó a un equipo para que la producción no fuese enteramente hecha por el estudio fundado por su padre, si bien se poyó en Studio Ghbli.

UN MUNDO DISTINTO, PROBLEMAS DISTINTOS

Esta es una adaptación de *Historias de Terramar* o *Tales of Earth sea*, obra de la escritora norteamericana **Ursula K. Le Guin** (1929), que a su vez he tenido varias adaptaciones, siendo la última una miniserie, con **Shawn Ashmore** (*El señor de los anillos*), en el papel del mago Ged, y **Kristen Kreuk** (*Smallville*), como Tenar, la sacerdotisa.

En cuanto *Gedo Senki*, la propia autora de la novela declaró su decepción, sobre todo porque en su momento, después de ver *Mi vecino Totoro*, había deseado que hubiese sido el propio Hayao Miyazaki quien la dirigiera, algo que se dice también este cineasta había contemplado durante los ochentas. El resultado, sin embargo, es algo que les dejamos a ustedes juzgar.

Todo comienza con la aparición de un navío en medio de una tormenta poco común, dado el tipo de clima que se había vivido en Tierra. El capitán exhorta al sacerdote de los vientos a que suba a cubierta y apacigüe los huracanados ventarrones



que pueden terminar con su embarcación. Más éste, al intentar recordar los nombres de los vientos y de los mares, simplemente los olvida y no sabe cómo calmar tal tempestad. Alegando incompetencia, el sacerdote se descuelga para ver qué sucede con sus conocimientos mirando desde la barandilla. En ese instante, el vigía anuncia que hay un girón de nubes bastante grande y extraño, pero lo que sucede es que una criatura gigantesca está cayendo desde los cielos, entrelazada en una cruenta batalla con otra de su misma raza.

Son dos dragones que después de varios ataques, desfallecen por el calor de la batalla, y uno de ellos cae por un mordisco asesino en el cuello. Después, vemos la ciudad central y más importante país, en donde se está llevando a cabo una asamblea general. Se discuten problemas en los que el ganado ha estado muriendo y los plantíos secando. Un problema que se generaliza en todos los rincones del país. Más aún, se han visto en las lejanías de los pueblos dragones que se han atacado entre sí, lo cual significa que la era de la oscuridad se cernirá sobre las cabezas de los hombres, ya que los dragones han reaparecido en la Tierra.

Los problemas están comenzado y el rey tiene asuntos importantes que decidir, sobre todo el cómo actuar, y para colmo de males, el príncipe se ha estado comportando de manera extraña, lo cual hace el trabajo del rey aún más complicado, ya que una época de sombras ha llegadoa Tierramar, y su hijo se ha mantenido al margen al no hacer absolutamente nada más que causar problemas.

Hasta aquí les dejamos, pues la obra es buena, el diseño de personajes es casi una copia calca de los de Miyazaki padre, pero la historia y la adaptación son fieles a los designios del joven Goro, así que sólo nos resta recomendarles esta película.

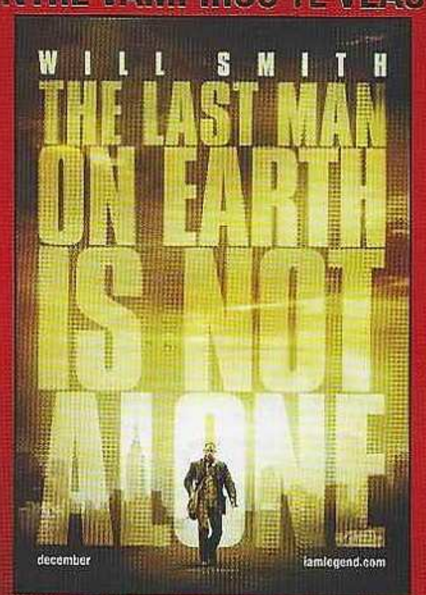
Hellscream offline.

Año de estreno: 2006
Duración: 116 minutos
Director: Goro Miyazaki
Guión: Goro Miyazaki y Keiko Niwa
Música: Tamiya Terashima
Historia original: Ursula K. Le Guin
Producción: Buena Vista Home Entertainment / Disney/ Studio Ghibli

FICHA TÉCNICA

SOY LEYENDA

ENTRE VAMPIROS TE VEAS



Una de las cintas más esperadas de los últimos años es sin duda la adaptación de la famosa novela de **Richard Matheson**, *I am Legend*. En ésta se narran los avatares del sobreviviente Robert Neville, el único hombre vivo sobre la faz de la Tierra, que tiene que lidiar con el resto de la población mundial, convertida en una hambrienta y despiadada horda de vampiros. Así, en la más inmensa soledad, (sólo su perro le acompaña), Robert intenta sobrevivir convirtiéndose durante el día en un incansable cazador de vampiros, mientras de noche se esconde rezando para que llegue el amanecer.

La cinta que lleva por título en español *Soy leyenda*, transita entre la acción, el horror y la ciencia ficción, con un reparto de gran peso comercial encabezado por **Will Smith**, conocido por su participación en cintas como *El día de la independencia* y *Hombres de negro*. El director es **Francis Lawrence**, quien logra imprimirle a la película una efectiva sensación de zozobra e inquietud. Se trata pues de un espectacular vehículo de entretenimiento que no decepcionará ni a los fans de la novela original, ni al público en general.



Título original: I Am Legend
USA, 2007
Estreno: 11-01-2008
Director: Francis Lawrence
Reparto: Will Smith, Alice Braga, Salli Richardson-Whitfield, Willow Smith, Charlie Tahan
Guión: Akiva Goldsman, Mark Protosevich
Productora: Warner Bros. Pictures
Género: Ciencia-Ficción - Acción

FICHA TÉCNICA

SWEENEY TODD

TIM BURTON ESTÁ DE REGRESO Y EN UN MUSICAL

Conocido como Sweeney Todd, Benajmin Barker es un exconvicto sediento de venganza, que al salir de la cárcel pone una barbería en donde acostumbra utilizar más de la cuenta la navaja de afeitar. Oscura adaptación del de por sí sangriento musical de **Stephen Sondheim** que, ahora en manos de **Tim Burton** se convierte en un alucinante banquete visual en dónde **Johnny Depp** luce una espectacular caracterización.

En el reparto también destaca la participación de **Alan Rickman**, quien actualmente es conocido como el profesor Severus Snape, en los filmes de *Harry Potter*. Por supuesto, también participa la especialista en personajes raros, **Helena Bonham Carter**, que cuenta en su filmografía con cintas como *El club de la pelea* y *Big Fish*. Mención aparte merece la reparición del verdadero señor oscuro del cine, el mismísimo **Christopher Lee**, recordado, entre otras, por su interpretación de *Drácula* en los setenta, del maléfico Saruman en la trilogía de *El señor de los anillos* y del Conde Doku en el episodio II y III de la saga de *Star Wars*.



Título original: Sweeney Todd
USA, 2007
Estreno: 28-01-2007
Director: Tim Burton
Reparto: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman, Timothy Spall, Sacha Baron Cohen, Christopher Lee, Jamie Campbell Bowen, Jayne Wisener, Laura Michelle Kelly, Ed Sanders
Guión: John Logan (Obra: Stephen Sondheim, Christopher Bond, Hugh Wheeler).
Música: Stephen Sondheim
Productora: DreamWorks Pictures / Warner Bros. Pictures
Género: Musical

FICHA TÉCNICA

FABULA NOVA CRYSTALLIS
FINAL FANTASY XIII
LA FANT

"Una desolada nación protegida por una antigua línea de reyes.
Una civilización moderna viva con la canción de espadas y hechicerías de los cristales.
Un solitario reino peleando por proteger al mundo exterior de la imposición de un errático orden.
La lucha por el último cristal es solamente el prólogo de las crónicas de una nueva era."
Final Fantasy versus XIII

Para los amantes de los videojuegos RPG, las diferentes sagas de *Final Fantasy* son una delicia visual, auditiva y, por supuesto, en cuanto a modo de juego. Cada título nuevo promete un suceso, con mejores gráficas y nuevos retos, por lo que son esperados con ansias en todo el mundo, desde sus remotos orígenes, en 1987, aunque en Norteamérica se empezó a conocer a partir de 1990.

Después de enfrentar a Sephiroth, detener los planes de la malvada bruja Ultimecia, tratar de destruir a Omega Weapon y finalmente, liberar al reino de Dalmasca, ¿qué más nos puede ofrecer Square Enix, los actuales creadores de *Final Fantasy*, después de 12 títulos? Pues no uno, ni dos, sino tres nuevas aventuras recopiladas bajo un solo nombre: *Fabula Nova Crystallis*.

LA FABULA DE LA FANTASÍA

Para la entrega 13 de su obra más representativa, Square Enix ha anunciado tres títulos, que de acuerdo a sus diferentes comunicados, tienen historias que se desarrollarán en el mismo universo, pero serán independientes entre sí. El primero, del que se tiene mayor información, será *Final Fantasy XIII*; le sigue *Final Fantasy versus XIII*, los dos para la consola PlayStation 3, y finalmente tenemos *FF Agito XIII*, un juego exclusivo para celular.

Aunque todavía no hay fecha de lanzamiento para alguno de los tres, se rumora que llegarán a principios o mediados del 2008, por lo que en la red y otros medios han empezado a circular diferentes rumores, lo mismo que las primeras imágenes, que sin lugar a dudas han alimentado las ansias de sus múltiples fanáticos, por lo que en esta ocasión haremos un recopilatorio de lo que nos espera con cada uno.

Final Fantasy XIII

En un ambiente futurista lleno de tecnología y monstruos asechando el exterior, el lugar de batalla se conoce como Pulse. La región de Cocoon, al igual que Pulse, fue creada por el poder del cristal, sólo que Cocoon es el único lugar habitable para los humanos, bendecidos por su poder, que les ha dado la tecnología para sobrevivir en una ciudad en medio de las nubes. El exterior es visto con miedo, por lo que aquellos que tengan algún contacto con alguien del exterior, son juzgados por el gobierno y exiliados.

La protagonista, hasta la fecha, se conoce como Lighting, una hermosa joven de cabello entre rubio y rosado, independiente, osada y muy poderosa. Su arma se asemeja mucho a la que Squall Leonheart usara en *FF VIII*, una mezcla entre espada y pistola, pero además es capaz de usar la gravedad como arma contra sus enemigos. Ni ella misma sabe quién es, pero su misión, dada por uno de los cristales, es destruir precisamente Cocoon. En apariencia, contará con la ayuda de un joven rubio.

En cuanto al sistema del juego, se tiene contemplada que las batallas sean en tiempo real, aunque quieren conservar el tiempo de espera en cada una, como nos tienen acostumbrados desde el inicio de la batalla. También se sabe que, conservando la costumbre, se contará con una partida de personajes y habrá invocaciones de criaturas fantásticas. Hasta la fecha sólo hemos visto a Lighting en acción y la verdad es que es, como la han descrito, "la versión femenina de Cloud, de *FF VII*". Y si acaso se lo estaban preguntando, será un juego que se podrá incluso disfrutar en línea, pero sólo será una parte de la historia, ya que el resto se conservará como juego individual.

La primera probada de este juego se dio durante el Tokyo Game Show de este año, y constituirá el regreso de algunos veteranos dentro del universo *FF*. El director es **Motomu Toriyama**, que se encargó de *Final Fantasy X-2*, la primera secuela directa de uno de los títulos, en este caso *FF X*, y que tuvo como protagonistas a tres hermosas chicas.

Algo que vale la pena destacar es que al principio sus creadores tenían contemplado lanzar el juego para la consola PlayStation 2, pero al final se decidieron explotar su tercera edición, con el uso de la llamada "ingeniería blanca", desarrollada exclusivamente por la empresa y con la que desarrollarán sus próximos juegos. Ésta les permitirá avances en el aspecto auditivo y visual.













SÍA SE DIVIDE EN TRES

Final Fantasy versus XIII

Aunque sigue la incógnita sobre este título, ya se rumora que se tratará del más oscuro. Es la trágica historia de un joven heredero de una larga dinastía de reyes, que tendrá que pelear contra terribles invasores para proteger su reino. Una aventura que, también se dice, mezclará el RPG con la modalidad shooter, tal como se vio en *FF VII: Diger of Cerberus.*

Dicho juego contará con la dirección de **Tesuya Nomura** y la música de **Yoko Shimomura**, ambos provenientes de otra saga clásica de Square Enix, *Kingdom Hearts*, que como recordarán se trató de la fusión con Disney para contar las aventuras de Sora, Donald y Goofy. Por supuesto, debido a estos antecedentes, Nomura se ha encargado de remarcar que para *FF versus* dejará de lado la parte infantil, para presentar una historia con personajes muy humanos con los que los jugadores se podrán identificar.

Al igual que Lighting, el protagonista, del que todavía no se conoce su nombre, es un ser de gran poder, armado con diferentes utensilios, que a la vez puede controlar mentalmente, al igual que la teletransportación. Definitivamente, se trata de un gran guerrero, que defenderá a su reino, el último que continúa con la bendición del cristal.. Por último, se sabe que el color de sus ojos cambiará conforme a sus habilidades. Destaca que también porta una espada con pistola, y a parte de que se sabe que jugará con otros personajes, entre ellos una mujer, se mantiene el hermetismo respecto a la historia

Como en el caso del título ya mencionado, en un momento dado se planeó el *Versus* para el PlayStation 2, pero al final se decidió sacar todo el provecho de la siguiente consola.

Final Fantasy Agito XIII

Cerramos con el juego que posiblemente no llame mucho la atención debido a que, a diferencia de los anteriores, será para jugar en el celular, un método que han usado para otros títulos. Sin embargo, la historia promete mucho, ya que se desarrollará al principio en una Academia de magia, llamada



Akademia (sí, con k), y contarás con 12 personajes, que iniciarán como estudiantes y posiblemente salgan después al mundo exterior. Existe el rumor de que un Moogle puede ser el decimotercer personaje.

Aunque se tratará de un RPG, se sabe que no se será *multiplayer;* es decir, que no podrán jugarlo muchos. La única imagen que se ha mostrado es la de un chico armado con cartas y con todo el aspecto de un mago.

Sin duda, Square Enix echará la casa por la ventana con *Fabula Nova Crystallis*, un proyecto ambicioso que será la delicia de los fans de *Final Fantasy*, y posiblemente marcará un antes y un después, tanto en los videojuegos del género como para la propia compañía.











WARHAMMER FANTASY

"La justicia es ciega y ve a quién juzgar. El caos tiene mil ojos, pero su ira lo ciega en todo momento".
Hellscream 2007







Games Workshop es el nombre de una de las compañías más grandes de todo el mundo, que se enfocó directamente en un tipo de mercado que no estaba explotado en el momento de su edificación, y no sólo eso, sino que fue uno de las pioneras de los juegos de batallas organizadas con miniaturas de 28mm. En este caso, estamos hablando de su gran logro e hijo prodigo, el *Warhammer*, en su edición *Fantasy*.

ENANOS Y ELFOS EN GUERRA

A finales de la década de los 70, esta empresa lanzó al mercado una vasta colección de figuras, enfocadas a la época medieval pero con un toque de fantasía en ellas, ya que no solamente englobaba caballeros andantes y poderosos castillos asediados, sino que se adentró en un universo que muchos autores de literatura fantástica habían abarcado, tales como **Tolkien** o **Margaret Weis**. Con este precedente, los señores de GW forjaron un universo con elfos, orcos, enanos y hordas de demonios conocidas como el caos. Con esto, su colección abarcaba desde los bosques esmeraldas de los elfos, hasta las altas montañas de los enanos, sin dejar de mencionar los abismos purulentos de las hordas del caos.

Un punto interesante del universo de WH, es que el mundo donde se llevan a cabo las batallas es muy similar (si no es que igual) al mundo real en el que vivimos. Los pueblos se ubican en ciertos lugares en donde bien podrían estar los países, pero con un cambio interesante, que es que en este mundo sí hay fin, no es redondo, provocando así que no sean iguales los universos, y aunque existan similitudes comparables, no son lo mismo. He aquí una lista en donde se ubican los pueblos:

El Imperio
Alemania o el Sacro Imperio Romano Germánico o Imperio Español de Carlos V
Bretonia
Francia, Kislev
Rusia, El imperio de los Hobgoblin Khans
Mongolia, Ulthuan
Atlántida, Montañas del Fin del Mundo, Tilea
Italia, Estalia
España, Naggaroth
Norteamérica
Lustria
América Central y del Sur, Arabia
Arabia, Nipón
Japón, Catay
China, Khemri
Egipto, Reinos Ogros
Pueblos de Europa Oriental, Norsca
Escandinavia y los pueblos vikingos, Albión (mencionado en los libros de Gotrek y Felix)
Islandia.

COLISEO



Y aunque la Atlántida es un mito y no está presente en el atlas actual, está mencionado ya que al parecer sí existió.

Algo que también se debe mencionar es que la demonología del caos es algo propio de los creativos del juego, ya que en ningún otro se ha utilizado, además de que GW creó toda una historia y una mitología a estos seres. No solamente para justificar la llegada al universo de WH, sino también para darle un toque de fantasía bien enfocado en novelas y en leyendas basadas en el mundo del mismo.

Los dioses del caos son tres y tienen sus propias características, así también como sus creaciones y motivaciones para tomar el control de ciertos puntos de la Tierra o bien hundir a todas las razas en un caos eterno. Estos son:

Khorne, dios de la sangre, el Señor de los cráneos y el Gran Carnicero, además del mayor y más fuerte de los dioses del caos.

Tzeentch, es el que cambia las cosas, y el cambio forma parte de la mismísima naturaleza del Caos, así como la energía siempre cambiante que los mortales llaman magia, sencillamente un conspirador

Nurgle, dios de la descomposición, la podredumbre y la pestilencia, simboliza los males del mundo y sus seguidores muestran enfermedad y deformidades; sin embargo, se cuentan entre los guerreros más resistentes.

Slaanesh, dios de la depravación, la lujuria y los placeres prohibidos, es el dios más joven. Esta deidad es perfecta en todas sus formas, ya sea como hombre, mujer o hasta hermafrodita. Sus ademanes y su voz suave hechizan a los desprevenidos, instándolos a adorarle, y algunos hasta le ruegan ser sus siervos. Sus servidores se mueven de forma elegante y su carisma innegable les hace irresistibles sin remedio.

EL ARTE DE LA GUERRA

En este juego podemos explotar un total de 15 pueblos distintos, cada uno con fortalezas y debilidades únicas de cada raza, a la vez de armas y hechizos propios. Lo que hace a este tipo de juego único es que todos los ejércitos y todas las miniaturas son compradas conforme a lo que se quiere, mas el azar no entra en el momento de conseguir las piezas, además de poder personalizar el ejército ya que las piezas vienen completamente despintadas y sin ensamblar, logrando así que el ejército fuese completamente al gusto del propietario, además de hacer el juego mucho más completo.

Por otra parte, y ya para tomar en cuenta las especificaciones del juego, lo que se necesita para comenzar a jugar, además de las miniaturas es: un set de dados de seis caras, ya que todos los chequeos serán hechos con esta herramienta. Una regla o cinta métrica graduada en pulgadas, ya que como se trata de un juego hecho en Norteamérica, es el sistema inglés el que se utiliza. Un códex de ejército, es decir, el libro del ejército que piensas utilizar, ya que en él encontrarás desde el nombre de las unidades, cuánto vale cada una, hasta sus hechizos y habilidades especiales, pasando por su equipo y armas especiales; es decir, absolutamente todo referente al ejército en cuestión. Sin dejar de mencionar que también se cuenta con la historia y motivaciones de cada uno.

El juego se lleva a cabo en batallas a gran escala con unidades de cada ejército, tomando órdenes de una en una, hasta que no hay más batallones que no hayan recibido alguna. Éstas pueden variar, desde marchar, correr, cargar o bien utilizar algún arma a rango, sean éstas últimas de asedio o bien pequeñas, tales como arcos o ballestas. La cuestión mágica es también parte del juego, ya que existen en todos y cada uno de los pueblos, magos de conocimientos arcanos que son un aditamento excepcional en cada armada.

MI ESTANDARTE, MI GLORIA

Los pueblos son 16 y cuentan con características únicas, a la vez de unidades temibles que los hacen realmente inigualables con respecto a los demás, ya que por un lado todos cuentan con unidades de infantería (tropas de choque a pie); de artillería (armas a rango de destrucción masiva o bien unidades completas de arqueros o ballesteros); de caballería (jinetes y monturas únicas de cada pueblo con armas temibles al cargar flanqueando y desmoronando las filas enemigas); y unidades de soporte (desde gigantes armados con una porra inmensa, hasta feroces dragones sedientos de sangre).

Las unidades y las miniaturas, sin dejar de mencionar sus habilidades, varían de manera tremebunda, ya que los pueblos cambian de esa manera, con fortalezas y flaquezas propias de cada raza y de cada subdivisión de la misma, tal y como se ejemplificó con los dioses del caos. Ya que dependiendo de a que´ dios estén ligados, serán las fortalezas que ganarán o bien qué debilidades se desatarán con la unión de esa deidad. El caso es igual con todas las razas y con todas las subdivisiones, si es que cuentan con algunas.

Warhammer Fantasy es un juego que por algo se ha consolidado por más de 20 años, además de que se ha actualizado en más de 10 ocasiones, para limar los problemas que se encontraban en ediciones anteriores. Las miniaturas sirven y seguirán funcionando, sea cual sea la reedición de reglas, lo cual lo hace un entretenimiento más completo, ya que no es necesario comprar piezas nuevas para seguir jugando.

Además, existen juegos de especialista que hacen que el hobbie sea todavía más grande, más impetuoso, y sobre todo, mucho más completo al explotar las mismas figuras para jugar diferentes modalidades, por los cual tenemos a WHF como uno de los mejores juegos de todos los tiempos y un pionero de los que respectan a miniaturas de colección. Sólo me resta recomendarles este juego, siempre y cuando su motivación sean batallas bien organizadas y a gran escala.

Hellscream offline



LA MITOLOGÍA DEL JAPÓN Y EL ANIME

primera parte

El País del Sol Naciente es muy rico en mitologías, leyendas y folklore, y es natural que esto se refleje en sus manifestaciones culturales, como lo es el anime y el manga.

EL ORIGEN DEL JAPÓN

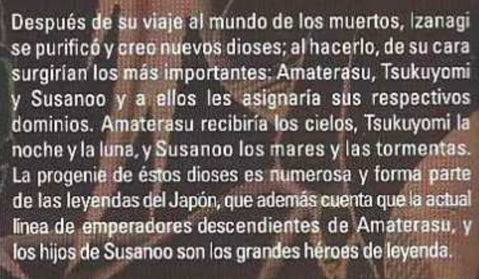
Según las leyendas sintoístas, dos dioses, Izanagi e Izanami, fueron los creadores del Japón. Sus ocho primeros hijos serían las ocho islas del Japón. Posteriormente darían origen a seis islas más y numerosos hijos que se volverían deidades de diversos aspectos de la naturaleza. Sin embargo, no todo sería felicidad: Izanami murió dando a luz a la encarnación del fuego, quien fue aniquilado por Izanagi y cuya muerte daría origen a más dioses.

Izanagi decidió buscar a su esposa en el mundo de los muertos, Yomi, pero cuando la encontró un velo de oscuridad la cubría y no le dejaba verla. Izanami le dijo que ya no podría volver al mundo de los vivos, ya que había consumido de la comida de los muerto. Izanagi insistió y su esposa estuvo de acuerdo en volver, pero le pidió que esperara un tiempo mientras ella descansaba en su habitación y que bajo ninguna circunstancia debía entrar.

Al ver que se tardaba, Izanagi fue a verla y vio que el cuerpo de sus espósa estaba putrefacto y lleno de gusanos. Asustado, dio un grito y salio huyendo, perseguido por su esposa, pero logró salir al mundo exterior y cerró con una piedra la puerta al Yomi, sellando así el mundo de los muertos; sin embargo, desde el otro lado, Izanami le gritó, con furia, que si no la dejaba salir mataría a mil personas cada día, a lo que Izanagi le respondió que entonces daría origen a 1,500 diarias; gracias a este conflicto existió la muerte en el mundo.







Después de su viaje al mundo de los muertos, Izanagi se purificó y creo nuevos dioses; al hacerlo, de su cara surgirían los más importantes: Amaterasu, Tsukuyomi y Susanoo y a ellos les asignaría sus respectivos dominios. Amaterasu recibiría los cielos, Tsukuyomi la noche y la luna, y Susanoo los mares y las tormentas. La progenie de éstos dioses es numerosa y forma parte de las leyendas del Japón, que además cuenta que la actual línea de emperadores descendientes de Amaterasu, y los hijos de Susanoo son los grandes héroes de leyenda.

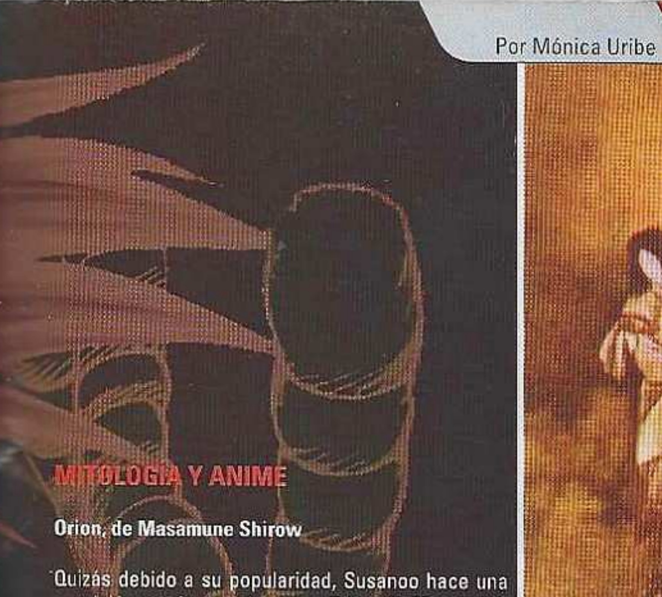
Según la tradición de Yamato (la isla principal de Japón), el primer emperador del país, Iwarebiko, desendiente de Osihomimi, quien nació de uno de los ornamentos de Amaterasu. El hijo de Osihomimi, Ninigi, recibió de Amaterasu la tierra del Japón y tres tesoros: Yasakani no megatama o el collar de joyas; Yata no Kagami o el espejo de bronce; y la espada Kusanagi.

Los dos primeros le fueron dados a la diosa para sacarla de la cueva en la que se refugió después de una pelea con Susanoo, y la espada por el mismo Susanoo, quien la sacó del cuerpo de la temible serpiente Orochi. Los tres tesoros forman parte de las joyas imperiales del Japón, y le son presentados al emperador al momento de la coronación, en una ceremonia privada. A decir verdad, desde hace siglos que no los puede ver alguien que no sea de la familia imperial y no existen fotografías, por lo que los expertos afirman que por lo menos uno de ellos es una replica, aunque esta información no ha sido ni confirmada ni negada por la corte imperial, una de las más enigmáticas y cerradas del mundo.



Susanoo era un dios rebelde, incontrolable y muy temperamental, hay una gran cantidad de leyendas que hablan de sus conflictos contra Amaterasu, pero también de sus hazañas. Una de ellas fue la de derrotar a Orochi, una temible serpiente con ocho cabezas y ocho colas; sin embargo, no obstante sus hazañas y gracias a su manera de ser, Susanoo sería exiliado de los cielos y viviría en la tierra.









MITOLOGÍA Y ANIME

Orion, de Masamune Shirow

Quizás debido a su popularidad, Susanoo hace una aparición estelar en el manga *Orion*, de **Masamune Shirow**. La historia no es nada simple, y para entenderla cabalmente es recomendable tener una muy amplia cultura sobre la mitología del Japón y el karma y el dharma, pero aún sin saber éstos detalles, la historia principal es bastante atrayente y entretenida.

La acción se desarrolla en el planeta Lurie, sede del imperio intergaláctico Yamato, en el que se han logrado conjuntar la magia, la tecnología y los poderes psíquicos para lograr una era de progreso y prosperidad; sin embargo, la gran cantidad de mal Karma que el imperio genera amenaza con hacerle declinar, así que para evitarlo, los expertos al servicio del emperador han planeado la construcción de un reactor Naga para absorber todo el Karma malo y así salvar al universo.

Master Fuzen, el líder del clan Fuzen, que está en contra de la "psicociencia", se da cuenta de que si el reactor absorbe el karma se desbalancearán en el ying y el yang del universo, lo que acarrearía su destrucción, por lo que roba la Dharmaecuación del palacio y mediante un hechizo la oculta en su hija Seska (hechicera y navegante de naves espaciales), y también recurre a una deidad para salvar el universo, el asesino y descontrolado dios de la destrucción, Susanoo, quien más que nada por deporte (a él no le interesa en lo más mínimo si el Universo se destruye o no), decide combatir a la Naga de nueve cabezas a la que da origen el reactor.

Mientras, Master Fuzen trata de controlar un poco los daños, pero desafortunadamente, su propia hija Seska se vuelve la mayor complicación, ya que la pobre tiene tan mala suerte que siempre hace el ridículo en frente del hombre que ama, es perseguida por los soldados del emperador, casi devorada por pulpos, tragada por Susanoo y por si fuera poco, poseída por la maligna deidad del décimo elemento. La pelea final, desde luego, será entre la susodicha entidad y Susanoo, quien sí tiene éxito, librará al universo de la destrucción por los siguientes 5.67 billones de años.



NARUTO

El mito de Susanoo y la serpiente de ocho cabezas ha sido adaptado al folklore japonés en *La historia del galante Jiraiya*, que forma parte tanto de la literatura como del teatro Noh y Kabuki. La historia habla de un valiente guerrero que usa magia para transformarse en un sapo gigantesco, su esposa es Tsunade, una guerrera y hechicera que usa magia de caracoles y babosas y el rival de ambos es Orochimaru, quien usa magia de serpientes.

Quienes conozcan el anime de *Naruto* identificarán en éstos nombres a los Sannin o tres guerreros legendarios: Tsunade, la líder de la aldea de la hoja; Jiraiya, el ermitaño instructor de Naruto; y Orochimaru, el antagonista de la serie, aunque, desde luego, es la versión más evolucionada de la serpiente Orochi tanto en el anime como en el folklore.

Éstos son sólo dos pequeños ejemplos de cómo los autores de anime se alimentan del folklore y la mitología para crear sus historias, pero aparte de éstos, hay muchos, y la riqueza del folklore japonés se pone de relieve no sólo con los dioses y los héroes, sino también las criaturas del Yomi y los seres sobrenaturales, los cuales son una piedra angular del anime y manga del género de terror. Pero esto será el tema de la segunda parte de éste artículo.





CONFLICTOS DEL CORAZÓN

Momo Adachi, una joven estudiante de preparatoria, es la estrella del club de natación de su escuela, pero como no todo es color de rosa, siempre existe la envidia y los celos, lo peor es que viene de su mejor amiga, por así decirlo. Ésta empieza a intrigar en su contra, poniéndola en mal con todos, y como es muy buena actriz todos se lo creen, hasta el novio de Momo se lo cree. ¿Cómo hará para lograr sacarlos de su error y demostrar que Sae, su amiga, no es lo que aparenta? Sigan muy de cerca a estos dos chicos en su difícil travesía, por limpiar el nombre de Momo Adachi, en *Peach Girl*.

GRAN CONFUSIÓN

Una tarde, mientras Momo Adachi se pasea por los pasillos de la escuela, junto con su amiga Sae Kashiwagu, de pronto se acerca un chico, Toujigamori, mejor conocido como Touji (amor secreto de Momo), quien le da una foto de dos amigos que ambos tienen en común. Resulta que desde la primaria estos dos han estado juntos en las mismas escuelas. Sae entonces le pregunta si está enamorado de él, pero ésta le dice que no, es otro, y sin querer apunta hacia un chico que estaba ahí. Éste le sonríe y le guiñe el ojo.

Éste es Okayasu Kairi, el chico más popular de toda la escuela, quien se enteró de su plática (claro, porque Sae fue de chismosa a decírselo), e incluso propagó una mentira que Momo y él se habían besado. Lo peor fue que se expandió tanto el rumor que llegó a oídos de Touji, quien fue directamente a preguntarle a Okayasu si era verdad, y éste le aseguró que sí.

Sus fans se pusieron histéricas, todas le gritaron a Adachi que lo dejara en paz y le hicieron enojar tanto que las agarró a golpes. Detrás de ella apareció el culpable de todo, Kairi, así que le pidió que arreglara ese malentendido, pero en lugar de eso, la besa. Desde entonces empiezan a correr más rumores sobre su relación.

DECLARACIÓN DE AMOR INESPERADA

Horas después, Adachi camina por los jardines de la escuela, y lleva detrás suyo Kairi que la acosa. Muy cerca de ellos están Touji y Sae. Mientras Momo le grita a su acosador que la deje en paz, éste le pregunta si le gusta Touji, lo que ella confirma, pero que no se lo ha dicho porque se enteró que odia a las chicas de piel morena como ella. Touji se queda impactado. Al día siguiente, Momo se topa con su gran amor, quien se puso rojísimo y nervioso, y no es para menos. Finalmente le cuenta que escuchó su platica con Kairi, y que en realidad le gusta mucho, que jamás dijo algo respecto al tono de su piel. Finalmente los dos inician un noviazgo, pero Okayasu la sigue acosando y Sae no permitirá que sean felices.

CÍRCULO AMOROSO

Okayasu entiende que salga Momo con Touji, pero no por eso va a dejarla en paz. Mientras, Sae se aprovecha para intrigar y lo primero que hace es besar a Touji mientras pasan por ahí. Esto provoca una pelea entre ellas, pero su disque amiga hace gala de su actitudes de actriz y termina haciendo ver a Momo como la villana de la historia, e incluso su propio novio se lo cree.

A partir de ese momento, la vida de Adachi se vuelve un infierno, hasta el tonto de su novio terminó con ella por esa chismosa, quien siguió inventando más y más chismes, a tal grado que dijo haber visto a Okayasu y a Momo en una relación muy íntima. Esto acabó con su reputación, hasta que Okayasu le mostró a Touji que todo era mentira y como era en realidad Sae.

VERDADERO AMOR

Tiempo después, Momo y Touji al fin están juntos otra vez, pero eso no dura mucho tiempo porque Sae vuelve a hacer de las suyas. Más adelante aparecerá Ryo Okayasu, hermano mayor de Kairi, de quien Sae se enamora perdidamente, pero es rechazada y utilizada por él. Momo descubrirá que no ama en realidad a Touji, si no al que siempre ha querido es a Okayasu, y éste también se da cuenta de que se enamoró de ella y es por eso que decide cambiar de vida, pero Touji también la ama. ¿Cómo terminará esto?

TALENTO ARTÍSTICO

Esta serie es de la mangaka **Miwa Ueda**, quien nació el 29 de septiembre de 1985, en Tokio Japón. Su gran ídolo es **Naoko Takeuchi**, creadora de *Sailor Moon* y dice que se inspiró en ella para crear sus obras. En 1999 salió *Peach Girl*, que fue publicada por Kodansha, y terminó en 2004. Recibió en el 2000 un premio por sus altas ventas. El manga consta de 18 tomos; la serie animada salió el 8 de junio 2005 y terminó el 25 de junio de ese mismo año. Corrió a cargo de Comet Tv Tokio y abarca 25 episodios. El director a cargo fue **Hiroshi Ishidori**. Otros trabajos de esta mangaka son *Peach color love potion, Oh, my darling, Ura peach Girl Bessatsu Friend, Glass no kodo*, entre otras

PEACH GIRL Y SUS INTEGRANTES

MOMO ADACHI

Esta chica de piel morena y cabello naranja es muy alegre, optimista, atlética. Es muy buena en natación y en la escuela también es muy escandalosa. Le gustan las cosa extrañas. Se pelea mucho con Okayasu, porque le molesta que se la pase abrazándola todo el tiempo y que le diga que la quiere, ya que según ella ama a Touji, pero está muy confundida. Todos los hombres creen que porque es morena es una chica fácil que se puede ir con cualquiera. Es tan noble que le perdonó a Sae todo lo que hizo.

OKAYASU KAIRI

El chico más popular de la escuela es un golfo de primera, quien no puede ver a una mujer porque corre detrás de ella. Es de carácter alocado, le gusta abrazar a Momo-chan, así le dice de cariño, y siempre termina golpeado por ella. Es risueño, alegre, siempre está ayudando a Momo a recuperar a su novio y buscó un trabajo sólo para agradarle. Aunque es medio flojo en clases, prefiere estar ligando que estudiar, pero se le pasa.

TOUJIGAMORI (TOUJI)

Este es el gran amor de Momo según ella. Es de carácter frío, es muy serio, de todo se apena, no sabe cómo expresarse, ni cómo decir un te quiero. Se dejó influenciar por la malvada Sae y varias veces dudó de Momo, además de que se encela cuando la ve con Okayasu. Tiene muchos amigos, es bueno en clases, todo el mundo lo admiran y lo respetan mucho.

SAE KASHIWAGU

Esta malvada mujer le tiene muchos celos a Momo y copia todo lo que compra, cómo se viste, la forma de ser y hasta le quiere quitar a su novio y a sus amigos, y lo peor es que lo logra. Pero con el que no pudo es con Okayasu, a éste le cae gorda y no le gusta. Es odiosa, envidiosa, presumida, ponzoñosa, chismosa, arguendera y está muy loca, incluso se inventó un embarazo psicológico, de Ryo (hermano de Kairi) para enredarlo y que se casara con ella, pero éste no cayó en su sucia trampa.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2005
No. de episodios: 25
Director: Hiroshi Ishidori
Diseño de personajes: Reiji Nishiyama
Música: Masanori Takumi
Estudio: Comet TV Tokyo










TNT 14

NO DIGAS FRÍO HASTA NO VER... ¿GOJIS?

"Las almas ruines sólo se dejan conquistar con presentes".
Sócrates

La noche del diablo ha pasado, sólo nos deja el recuerdo de una lúgubre y aterradora visión ¡Miles de niños pidiendo calaverita! ¡Ahhhhhh! Lo bueno es que, previniendo esto, llenamos al bote de tuercas con dulces, caramelos, moneditas de 50, 10 y 20 centavos, saliendo del terrible dilema, así también les dimos algo a los más pequeños esta noche de brujas.

Entonces a ti te hubieran llenado de dulces, hermano.

¡Cállate, lata de chela!, ¡¿Me estás diciendo que soy tan pequeño que podría cabalgar sobre una hormiga?!

Compostura hermano, que si no, nos bajan del metro.

¡Metro! Fue TÚ idea lo de venirnos en metro. Yo te dije que le pidiéramos el coche al tacaño de Mustang, a la directora Mokona o mínimo al Negrito sandia.

Sí, pero teníamos que ponerle gasolina, hermano, y además el estacionamiento es caro.

Esta bien Al, tú ganas, así por lo menos pudimos ver a las preciosas chicas en Cosplay antes de entrar a la convención, varios grupales, interesantes botargas y uno que otro despistado que sólo se compró su mascara de el Santo para poder entrar como el legendario enmascarado de plata.

¿Botarga? Se me ocurrió una idea... en fin, estamos acercándonos al centro de convenciones Tlatelolco, donde se llevará la TNT 14. Ahí veremos a Blood en vivo, todo el fin de semana, molestaremos a Goji, tomaremos fotos y les reportaremos todo lo que aquí aconteció.

MUCHOS Y MUY BUENOS

Excelentes cosplays. Muchos tiraron la casa por la ventana a la hora de crear estas verdaderas obras de arte, otros pues lo hicieron para entrar a la convención gratis, pero todos le dedicaron algún de tiempo a ellos. Había desde unas lindas Tomoyos, las legendarias Guerreras Mágicas, la arqueóloga Niko Robin, Rei Ayanami, la princesa Zelda, una Saber con un vestido muy parecido al de la serie; aunque le faltó la pequeña armadura que lleva a los lados, aún así lucia muy bien en él.

También vimos a varias Dokuro y Haruhis, así como algunos cosplays muy a la moda de la época, como las Queen Bee y Felicia. Ente los caballeros se encontraban desde un caníbal antropófago, Ace de *One Piece*, varios chicos de diferentes personajes de la popular serie de *Naruto*, un pequeño Yugi, algún Hanzo, varios señores de la noche vestidos como

Lord Alucard, alquimistas nacionales, la sensación de los videojuegos en fechas recientes, el *Master Cheaf*, así como Jin Saotome de Marvel VS Capcom entre muchos otros.

No faltaron las competencias de Cosplay y cada una estuvo muy reñida, pero como tuve que juntar las piezas de Al, pues un grupo de chicas se lo habían llevado parte otra parte. No pude ver el resultado, pero como alivio, les puedo decir que mi hermano está completo, un poco molesto por el incidente, pero completo.

BLOOD, LA ESTRELLA DE LA TNT

Si lograbas entrar a la sala de conciertos, y lograbas permanecer por más de 20 minutos sin desmayarte por el calor, pudiste disfrutar del concierto de Blood, que tiene miles de fans en nuestro país. Hay quienes vinieron desde todos los rincones de México sólo con el objetivo de escucharlos interpretar las canciones de los álbumes *Best Colection* 2002-2007, *Les Fleurs du mal* (*Las flores del mal*) y *Vengance for BLOOD*. Esta banda gótica japonesa nos deleitó todo este fin de semana con canciones, desde las más pesadas, hasta baladas románticas, que hicieron vibrar el centro de convenciones Tlatelolco y sus alrededores.

Estuvieron autografiando material original, interpretaron sus éxitos para agasajar a sus admiradores mexicanos, que en palabras del propio **Fu Ki**: "¡Son los mejores en todo el mudo!" Hubo muchas fotos, gritos, entusiasmo, pero sobre todo, una gran disposición de parte de este famoso grupo.

Esperamos verlos en la TNT GT, así como a otras bandas del mismo renombre, pues comentaron en una entrevista que están preparando su nuevo álbum discográfico.





LA VENGANZA DE AL

Yo había notado a Al bastante extraño este día, dibujando círculos de transmutación algo curiosos, mientras que la directora de la revista *Conexión Manga*, **Ana Luisa Espinosa**, firmaba autógrafos junto al curioso, irreverente y lépero **Dash Bandith** y hasta **JRR.Yoda**, los tres conviviendo con los lectores. Así que me imagine que Al estaría preparando algún truco para la Mangafest, fuegos artificiales, algún palo de limbo instantáneo, o de perdida ese humo con hielo seco, pero jamás me imagine que haría algo tan ruin y bajo como lo que transmutó.

Ya había visto a Goji dando lata, pero en un movimiento rápido, Al me aventó contra la lagartija morada, pegándome unos círculos de transmutación al mismo tiempo. Por proteger mi comida, sólo me la comí rápido, no pude hacer más y choque de lleno contra la panzota del Goji. Entonces me sentí extraño y ya no supe de mí.

Cuando desperté, me sentía distinto, más gordito, más raro y cuando una chica muy linda dijo: "Goji, ¿me puedo tomar una foto?", busqué a la mendiga lagartija junto a mí, pero la chica me abrazó y se tomó una foto conmigo. Cuando reaccioné, era yo quien estaba dentro de la botarga de la mascota de Ángel Princesa. Sólo escuche detrás de mí, "ahora sentirás como si estuvieras en mi armadura, méndigo hermano" y comenzó a gritar: "aquí esta Goji, ¡un peso a quien le de un coco!" Así fue como comencé una trifulca contra el Dash, quien está urgido de dinero, entre aventones, fotos con una bellísimas chicas, y otras con unos adorables niños y niñas.

Fue como me divertí de lo lindo, también pateando al bote de tuercas, que al ver que mi lección había sido aprendida, me regresó a mi cuerpo para que el verdadero Goji junto con los directores Ana Luisa Espinosa, **Mario Monrroy**, director de *CM DVD*, **Adalisa Zarate**, directora de *Anime y Manga*, subieran al escenario para iniciar el Mangafest, que estaría acompañado por el talentoso grupo Quimera. Ellos interpretaron canciones como la de Sephirot de FF, alguna de Zelda, entre otras que con la magnifica voz de la vocalista nos hicieron recordar escenas de los videojuegos mencionados. Hubo concursos, bailes, regalos, autógrafos, en fin de todo en este Mangafest, gracias a los directores de las publicaciones, pero sobre todo a ustedes lectores y aficionados que hacen posible la realización de estos eventos.

LO BUENO, LO MALO Y EL FUTURO

Primeramente, hemos de felicitar a los organizadores, pues aunque veíamos bastantes carritos con agua, nieves de sabores, no se vio alcohol como en otras ocasiones. Esto es un punto muy favorable, pues en otras ocasiones había habido cosas muy desagradables por esto, esto fue lo bueno, así como los súper invitados, Blood.

Lo malo, un poco de oxigeno respirable no sería malo, al haber tanta gente el aire se vicia y el calor se acumula. Unos ventiladorcitos, un poco más de ventilación o mínimo una bolsita de hielos a la entrada, pues si está feo, además unos cuantos de botes de basura más, así como educación de parte de nosotros los asistentes para depositar la basura en su lugar.

El futuro, esperemos más invitados espectaculares en la TNT GT, que sea mejor que la pasada, mejor organizada, con más stands, y donde no permitan los bailes o exhibiciones en los pasillos.

Nos despedimos de esta edición número 14 de la TNT, habrá más sorpresas, más regalos, ¡Más Al para todos! Bueno, no, mejor lo conservo, vale más completo. Nos vemos en la siguiente Expo tu bebe y tú... bueno, la siguiente Mole... como sea, nos vemos en la próxima convención.





Desde hacía un rato no habíamos hecho nada...

¡Es que no me dejas, Anita!

¡Me refería al trabajo, menso!

Ah, pues eso sí...

En fin, regresando al punto, nos lanzamos a la última TNT para encontrar a los "cosplayeros", así que, sin más preámbulos, iniciemos la pasarela...

Simplemente excelente.

Como siempre, tenemos a nuestro adorable chibi. ¡Me ganó en un duelo de monstruos, buaaa!

¡Está igualito a Jin, de Marvel vs Capcom! Bueno... pensé que era el chico del charolazo. ¡Tú no sabes nada de videojuegos, mujer! ¡Cállate!

Esta adorable Rei Ayanami nos demuestra que se puede ejemplificar un personaje gracias a los accesorios adecuados y el parecido... Hasta serio te oíste, Dash Soy guarrín, pero mi fijo...

Eso es lo que pasa cuando te pones todas las protecciones que encuentras en un tienda de deportes, y aparte le robas a tu vecinito su pistola de agua... Siempre ocurrente, Dash.

¡Vamos a sacar c tas, mi Picachú! Pikaaaaaaa!

Una pequeña Dokurachan. Pero lo chiquita no le quita lo gandalla...

Espectacular Eh... ¿este santo de qué día es?



TNT 14
COSPLAY
¡Oh, salve al gran salvador del mundo que nos liberó de Cell!
Ay, Dash... aunque debo admitir que está igualito.
¡Gloria Trevi y Mary Boquitas!
¡Voy a traer el pelo suelto...!
¡Esta chica se escapó del carnaval!
Tal vez, pero le quedó muy original.
¡Protesto, protesto!
¿Por qué?
¡Las convenciones deben ser laicas!
Eh... sí, Dash, pero sigue siendo muy padre que los cuates vayan juntos.
Habíamos visto a muchos Light, L, Misas... sólo faltaba Ryuk, y por cierto le quedó muy chido.
¡Hasta se le movía la boca!
Muy bonito el cosplay, sobre todo en cuanto a los detalles.
Es Sailor Galaxia y se callan.
Está bueno, Ana.
Un chiste...
Bueno...
Un caníbal le dice a otro: "Está rica la sopa de mamá". Y el otro le contesta: "Sí, pero la vamos a extrañar".
Ja,ja,ja,ja,ja.
Como siempre, fue un gusto compartir este espacio con ustedes... aunque yo tengo una queja, ¡Ahora no hubo galanes!
¿Pues qué, querías puro chico de ojo azul y cabello claro?
¡Nos vemos en la próxima convención!



¡Bienvenidos! Es hora de entrar en contacto con nuestros queridos lectores... (Y más en contacto con mis queridísimas lectoras). ¡Goji! Pues, como siempre...

¡COOOMENZAMOS!

Saludamos a **Juana Norali** –alias Nokiro o Inuyasha– (Pero el "Inuperro" es machin, ¿no?). Eso no importa, tonto. Esta es la primera vez que ella nos escribe... (Y de seguro amenaza con seguir haciendolo). ZOCK. (¡Auuch, yo sólo decía!). Ejemm, amiga Nokiro... (A ver... ¿Por qué no la llamas Inuyasha?) ¡Goji! Como decía, No-ki-ro, muchas gracias por decir que el estilo de la revista es único y original. (Es que nos hicieron y rompieron el molde). Y yo que pensé que tú eras el "molde", dragón. (Buaaa). Querida Nokiro, me gustó mucho el dibujo y la historia que mandaste llamada *El Objetivo*, aunque es una lástima que no puedas hacer un cómic completo por tus estudios y los quehaceres de la casa. (Pues que se vuelva una "rebelde sin causa" que hace lo que se le pegue la gana). Tú y tus tontos consejos, lagartija. Ejemm, gracias por escribir y sayonara, querida Juana . (Alias "Nokiroyasha", juar). ¡GOJI!

Juana Norali J. Duran
Apaseo el Alto, Guanajuato

A nuestra amiga **Nora** le gusta mucho la sección del Buzón. (Y de seguro es por mí). Tú cállate. Nora nos pide que hablemos más de series yaoi. (¿Y si yo escribo un fan-fic con Yukito, Toya, Kurama, Kamui, Shun...?). ¿Y por qué con todos ellos? (Para que se llame: "La nueva jaula de las locas", juar). ZOPAS. (¡Ay, madre!). Querida Nora, hablaremos más de *K.O.F.* como pides y claro que no es raro que a una chica le gusten los videojuegos, pues muchas otakus tienen esta afición. (Pero sólo es para ver a sus dizque galanes). Envidioso. Pues aunque lo digas en ese tono, a Nora le gustan Kusanagi, K´, y Hie de *Yu Yu Hakusho*, de los que le gustaría que pusiéramos pósters. (¿Y no quiere también una cita con Iori Yagami?). ZOCK. (Aaargh!). Ejemm. Bye, bye amiga Nora y de tu parte le mando saludos a tu hermana Elena, quien dices que es tu mejor amiga (¿Y no quieren las dos ser amigas de este dragoncito?). ¡Goji!

Nora Guadalupe Rodríguez
Querétaro, Querétaro

A **Norma** –alias Hitomi-chan– le gusta mucho que tomemos en cuenta a los lectores... (Sobre todo si me mandan regalos). ¡Ya párale, cínico! Hitomi también nos felicita por la mejoría que ha tenido la revista... (¿Lo dice por las imágenes de chavas con súper bikinis?, slurp). Pervertido. Hitomi, de tu parte mando saludos a tus amigos, a tus papás, a tu "cuñada" Blanca, a tu hermano "Sasuke"... (Y a ti y a tu hermanita "Sakurita" les mando el súper beso que me piden. ¡Muaaa!). ¡El beso sólo era para Hitomi, aprovechado! (Pero yo soy muy dadivoso). Grr. Ejemm, Hitomi, por este medio, quiere dar disculpas a todos los que le han escrito y a quienes no ha podido responder sus cartas, por problemas de correo. Por último, querida Hitomi, mando saludos a Roberto

BUZÓN

–Pato– a quien amas con todo tu corazón (¿Ya tiene su "peor es nada"? ¡Devuelveme mi beso, chava!). ¡GOJI! Ejemm, bye, bye, amiga Hitomi.
Norma Angélica L. Ramírez
Guadalajara, Jalisco

Raciel Valencia nos pide que sigamos adelante para que la revista llegue a manos de todos los otakus. (¿"Todos" no se te hacen "muchos"?). Payaso. Raciel además nos manda un gran abrazo... (Ya no mandes abrazos, mejor manda dibujos de Sakurita). ¡Goji! Amigo Raciel, muchas gracias por seguir apoyandonos. (Y por seguir mandando cartas, chomp, chomp) ¡No te la comas, tragón! Ejemm, Raciel, seguiremos hablando de tus animes favoritos: *Rozen Maiden, Lain, Card Captor Sakura...* (Puros animes con bellezas como Shinku, Lain y la lindisima Sakura, slurp). ¡Ya párale! Raciel también quiere que hablemos de *Naruto*. (¡Uuuy, tan bien que ibamos y nos sale el "niño mandarino"!) Sangrón. Por cierto, mandamos, de parte de Raciel, un saludo a sus hermanos y a todos los fans de *Naruto*. (¿Tantos? ¿Y no quiere que los saludemos de mano a todos?). ZOCK. (¡Argh!). Ejemm, chao, amigo Raciel, me gustó mucho tu carta.
Raciel Valencia M.
México, DF.

Mi amiga **Karla** piensa que nuestra revista es genial. (Esa sí que es una chica inteligente). Ay, Goji. Karla nos felicita pues dice que si nos interesamos en todos nuestros lectores. (Sí, casi, casi somos unos santos). ZOCK. (¡Aay!). Para que también te sientas mártir, tonto. Karla es, sobre todo, fan del yaoi, pues piensa que sus tramas son más interesantes. (¿Por interesante quiere decir "alocadas"?). ¿Quieres otro golpe, dragón? (Gulp). Amiga Karla, nos gustó mucho tu cómic yaoi, se ve que sabes mucho de este tema. (Así como yo sé todo sobre el hentai). No es para que presumas, menso. Querida Karla, aunque dices que tu familia no te apoya en tu sueño de ser dibujante, recuerda que lo más importante es que tú sigas adelante con tus metas. (Claro, yo, por ejemplo, no descansaré hasta casarme con mi linda Sakurita). Yo hablo de metas realizables, tarado. (Buaaa). Ji. Chao, querida Karla, y nunca dejes de soñar.
Karla C. López Saldaña
Celaya, Guanajuato

Sandra, de Tamaulipas, saluda a todo el *CM Team*. (Y sobre todo a mí, pues piensa que soy lindo, tierno, carismático y encantador). Claro que también dijo que eras chaparro, grosero, egoísta y pervertido. (Buaa) Ji. Amiga Sandra, muchas gracias por el lindo cojín de Kai de Beyblade, el cual dices que es tu bishonen favorito. (¿Y no puede mejorar sus gustos?). ¡Goji! Sandra de tu parte mando saludos a tu familia, la cual te apoya en tu vida de otaku. (¿Para que salga de ese vicio?). ZOCK. (Auch). También saludamos de tu parte a tus amigos: Columba, Phoenix, Jose, Jesús y a tus amigas del CBTis 135, ademas de a tu amigo José de Jesús, al cual le echas mucha buena vibra. (Ya párale, que sólo te falta saludar a todo Tamaulipas). ¡Grosero! Sandra, ojalá y podamos complacerte poniendo un póster de tu adorado Kai como lo pides. (Aunque sea una mini postal, ¿no?). ¡GOJI! Ejemm, bye, bye querida Sandra.
Sandra L. Sánchez Saucedo
Matamoros, Tamaulipas

Carolina Martínez nos felicita por nuestra nueva faceta y opina que los cambios siempre son buenos. (¿Hasta los cambios de sexenio?). ¡Tú cállate! Carolina nos pide que hablemos de si habrá una segunda parte de *Ouran High School*. (¿Y se llamará el "Retorno de los niños bonitos"? Juar). ZOCK. (Aay). Amiga Carolina, muchas gracias por tus dibujos y por tu mini-relato del Grupo A.A.C. –"Alcohólicos Anónimos CLAMP"– (¿Pero por qué puso como una bebedora de sake a mi Sakurita? Lo entiendo con la borrachota de Yuko, pero...). ¡Ella sólo bromeaba, dragón! Ejemm, Carolina, me gustó mucho tu top-5 de galanes, en donde incluiste al lindo Kurama. (¿O sea al "cabello de zanahoria"? Juar). ¡Goji! Por último, Carolina, mando saludos a tus papás, a tu hermana y a tu hermano, quien dices que es el que te metió el gusto por el anime. (¿O sea que él es el culpable?). ¡GOJI! Ejemm, bye, amiga Carolina y espero que sigas en contacto.
Carolina Martínez Rangel
Irapuato, Guanajuato

Haydee es una querida lectoras de Puebla... (¿Y no nos mandó algunos camotitos?). Tú siempre te quieres aprovechar de los lectores. Ella dice que le ha gustado mucho el nuevo diseño de la revista (¿Verdad que cada vez nos vemos más bonitos?). Ya, vanidoso. Amiga Haydee, me gustó mucho el doujinshi que mandaste sobre Inuyasha y Kagome. (Pero para la próxima mejor manda uno sobre Sakurita y yo). Brincos dieras, lagartija. Haydee te felicito, pues dibujas muy bien. (Por eso digo que le quedaría de "peluches" un doujinshi de Sakura conmigo). ¡Ya basta, Goji! Querida Haydee, también queremos felicitar a tu amiga Misao CG, quien es la autora de la historia que dibujaste. La verdad fue un doujinshi muy divertido y también romántico. (Al doujinshi de Sakurita conmigo quítale lo divertido y ponle sólo lo romántico). Ya deja de estar de pedinche, dragón. Sayonara, amiga Haydee, y gracias por tu lindo Doujinshi.
Haydee Aguilar
Atlixco, Puebla.

Hasta Mérida le mandamos saludos a nuestra amiga **Marilú**... (Y de paso una "bomba": "A mí me gustan la Jarochas, Marilú no seas malita, si un besito tú me mandas, yo te pongo tu casita). ZOPAS. (¡Ay, mare!). Para que se te quite lo "poeta". Ejemm, amiga Marilú, esperamos poder hablar más de animes como *Peace Maker, Blood, Fruits Basket* y *FullMetal Alchemist*. (Újule, pues como no hablemos de que a Edward no se le quita lo chaparro ni estirandolo... juar). ZOCK. (¡Aaargh!). Jumn. Querida Marilú, gracias por tu dibujo para la Galería y claro que no eres exigente por tus peticiones. (Nada más un poquito pedinche). ZOCK. (Auch. ¿Ya no puedo bromear?). Hasta pronto, querida Marilú y gracias por tu carta.
Marilú Albornoz Basto
Mérida, Yucatán.

Por último, de parte del *CM Team*, les mandamos mucha buena vibra a todos nuestros amigos de Tabasco, pues sabemos que la han pasado muy mal, pero les mandamos todo nuestro apoyo y cariño (¡Ánimo, mis cuates!).

GALERÍA ESPECIAL

En esta ocasión nos engalanamos con los dibujos que nuestros lectores dejaron en la pasada TNT 14, por lo que les agradecemos que hayan estado con nosotros en el stand y en nuestra conferencia. Como nos llegaron muchos, en el próximo número seguiremos publicándolos.



01 **CHICA LINDA**
David Canalizo Flores



02 **BLEACH**
Hinata Hyuuga Guzmán Villanueva



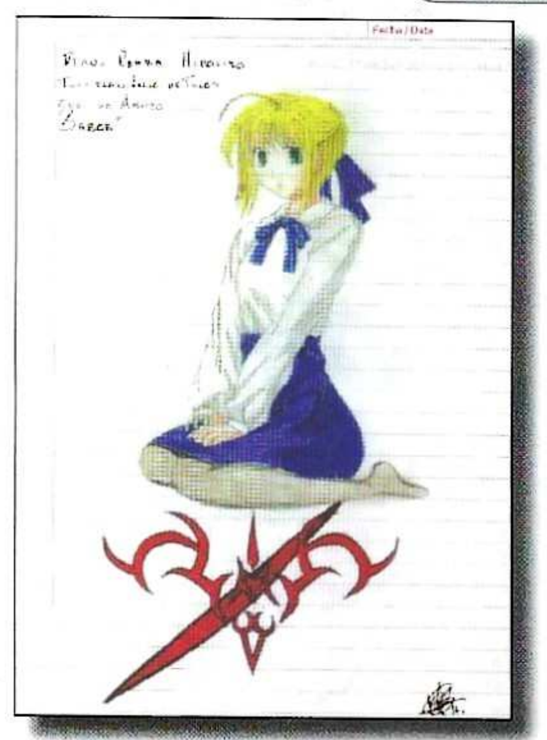
04 **SEXY PISTOLERA**
José Alfredo Jiménez Montoya
Telouyucan, Edo. Mex.



03 **LA BRIGADA KOF**
Axel Flores M "Kurai Tenshi"
México, DF



05 **INUYASHA Y ANGEL PRINCESS**
Alejandra Ramírez Rojas (Akane Souji)
Chimalhuacán, Edo. Mex.



06 **SABER**
Raúl Parra Hipólito
Tultitlán, Edo. Mex.



08 HINATA HYUGA
Dense Alfaro Aldana
MENSAJE: Dedicado a Juan M.



07 **SCHOOL RUMBLE**
Araceli Dorado Luna
Tlalnepantla, Edo. Mex.



09 DEATH NOTE
Alejandra Hoyos Jiménez
Cd. Nezahualcoyolt, Edo. Mex.
MENSAJE: Con cariño para mis amigos de *Conexión Manga* y a todos los del foro de *FullMetal Alchemist*.



11 YU YU HAKUSHO
Roronoa Minamino



10 LA VIDA ES UN ANIME
Ma. Ángeles Cancino

CONTACTO

En esta ocasión vamos a publicar los mensajes de nuestros amigos que nos dejaron en el stand de Manga Store, en la pasada TNT 14. Por cierto, varios son de Celaya, Guanajuato, lo que nos alegra mucho, ya que significa que en ese estado hay muchos fans del anime y el manga, por lo que los invitamos a que sigan mandando sus mensajes para ampliar a la población otaku/akiba-kei en México.

GRUPO DE ANIME Y MANGA, OTAKUS ANÓNIMOS DE CELAYA

¿Qué onda, Banda Akiba-kei/otaku de Celaya? Si tu pasión es el Animanga, te invitamos a formar parte de un grupo de amigos que están igual de locos que tú. Requisitos: sólo tener pasión, ¡no importa si sabes mucho o conoces poco, sólo importa el gusto! Anímate y date una oportunidad de convivir con gente como tú, y quizá más importante: ¡Conocer a un amigo!

Nos reunimos todos los viernes a las 6:30 pm en el parque Morelos. Para más información, mandar un mensaje a:

E-mail: deeppurple_badcat@hotmail.com

También para los que quieran escribirme por correo tradicional, mi nombre es Alejandro Mendoza, pero me late que me digan Alex Blackmore. Mi dirección es:

Jazmín No. 519 A
Col Lindavista
CP 38010
Celaya, Guanajuato



RORONOA MINAMINO

¡Hola! Soy yaoista y mi serie favorita es *Yu Yu Hakusho*. Mi personaje amado es Kurama y me fascina Kurama x Hiei, pero detesto el Kurama x Botan y el Hiei x Mukuro. Me gusta dibujar y hacer fics y doujinshis. Mis datos son:

Júpiter No. 100
Col. Santa Anita
CP 38040
Celaya, Guanajuato
E-mail: taker90_03@hotmail.com

ROMY HIGURASHI

Mi nombre es Romina, pero mi alias es Romy Higurashi. Mis animes favoritos son: *InuYasha, FMA, Chrono Crusade, Naruto, CCS* y *xxxHolic*. Mis correos son:

E-mail: romy_higurashi@hotmail.com y romina341@hotmail.com

DAVID CANALIZO FLORES

Hola, mi nombre es David, tengo 16 años y vivo en Ecatepec, Estado de México. Quisiera que pusieran mis datos en *Conexión Akiba-kei* y así poder tener amigos por correspondencia. Mis series favoritas son: *Evangelion, Shakugan no Shana, Elfen Lied, Kannazuki no Miko, One Piece, Loveless, Girls Bravo, La melancolía de Haruhi Suzumiya, Kimiga no zomu Eien* y *FullMetal Alchemist*. Mis datos son:

Calle Puerto del Gallo, Mz 3, Lte. 4
Colonia La lomita
CP 55300
Ecatepec, Edo. Mex.
E-mail: kiba_david@yahoo.com.mx y akiba_forever@hotmail.com

JIN AMANUMA

Hola, amigos de *Conexión Manga*, soy Jin Amanuma y soy de Celaya, Guanajuato. Tengo 15 años y me gustan series como: *Gravitation, Loveless, Gakkou no Kidan, Spiral, Saikano, Evangelion, Ouran High School, One Piece, Tokyo Mew Mew, FullMetal Panic!*, pero mi gran favorita es *Yu Yu Hakusho*, sobre todo por Yusuke y Jin. Mis datos son:

Calle Júpiter No. 100
Col. Santa Anita
CP 38040
E-mail: jin_hakusho@hotmail.com

ALEJANDRA LUNA SÁNCHEZ

Hola, me llamo Alejandra, soy del DF y tengo 13 años. Me gustaría que pusieran mis datos en *Conexión Manga* y conocer muchos amigos de la República. Mis animes favoritos son: *InuYasha, FullMetal Alchemist, Death Note, Rurouni Kenshin, Yu Yu Hakusho, La visión de Escaflowne* y *Digimon*. Además, me encanta el videojuego *Halo*. Mi correo es:

E-mail: agalvan1124@hotmail.com

JOSUÉ

Hola, amigos de *Conexión Manga*, me llamo Josué, tengo 13 años y soy del DF. Quiero pedirles de favor que publiquen mi correo, pues me gustaría conocer muchos otakus que les guste, como a mí, el anime. Mis animes favoritos son: *Naruto, InuYasha, Shaman King, FullMetal Alchemist, Death Note, Ruroini Kenshin* y *Chrono Crusade*. Mi correo es:

E-mail:goldenboyjosh@hotmail.com

LUCERO VÉLEZ SÁNCHEZ

Me gustaría que pusieran mis datos para que pueda tener muchos amigos. Mi nombre es Lucero Vélez Sánchez, tengo 15 años y próxima a los 16. Me gusta mucho el shojo, el shonen, un poco el yaoi y el yuri, también el gore. Mis animes favoritos son: *FMA, Fumofu, Sakura, InuYasha, Death Note, DBZ, Ouran Host Club*, y casi todas las obras de CLAMP. Espero pongan mis datos.

E-mail: luz14_escorpion@hotmail.com

expo manga comic

TNT 9

world trade center

2, 3, y 4 de febrero del 2008

ciudad de méxico

informes: 26 16 23 00 y 57 95 56 53

www.tntvirtual.com.mx

www.tntnews.com.mx

www.expo-tnt.com





México Kanko, S.A. de C.V.

株式会社メキシコ観光

Ilustración: Isaías Gustavo Orozco Hernández 3er Lugar de dibujo tntgt Diseño: Juan Carlos Díaz